

POR SÓLO 3,50€
REVISTA OFICIAL NINTENDO
Wii U
NINTENDO 3DS
Nº 254 • 3,50€
Nintendo®
8 424094 810024 00254
Canarias 3,65 €
¡A JUGAR!
Wii Party U
Sonic
Lost World
Phoenix Wright
Wii U
Primer año de
Wii U
¡Y un avance de 2014!
¡Vuelve el fenómeno!
SKYLANDERS
SWAP FORCE
Análisis y póster con las figuras
LO QUE VIENE
ZELDA
A LINK BETWEEN WORLDS
SUPER MARIO 3D WORLD
LEGO MARVEL
F1 RACE STARS
SÚPER REGALO DLC
¡Nuevo robot!
para Sonic Lost World

Sumario



Juan Carlos García

Bienvenidos

Mi enhorabuena a Pokémon. A pesar de las filtraciones, de que algunas tiendas lanzaran el producto unos días antes, el esfuerzo por poner a la venta las nuevas ediciones simultáneamente en todo el mundo ha merecido la pena. Está claro que este fenómeno es inagotable, pero no está de más que los fríos datos vengan a refrendarlo. En 48 horas se vendieron en todo el mundo más de 4 millones de unidades de Pokémon X y Pokémon Y. Además con estas ediciones, Nintendo ha conseguido el sueño de cualquier compañía: los fans de siempre han reaccionado con pasión, pero ha surgido una nueva generación de jugadores que ha vuelto a recuperar el interés por la saga. Mi más sincera enhorabuena. Y gracias.



página **26** **Reportaje** Super Mario 3D World está cada vez más cerca. Os enseñamos todas las novedades del ¿mejor juego de Mario?



página **30** **Reportaje** Zelda A Link Between Worlds va a ser la experiencia más intensa de Zelda jamás vista en una portátil

¡SUPLEMENTO EXCLUSIVO!
Guía Pokémon

Manual de estrategia de 24 páginas

Legendarios, objetos, formas de evolucionar, trucos...







El equipo de la Revista Oficial



Roberto J. R. Anderson
De juicio en juicio con el nuevo Ace Attorney.



Gustavo Acero
Sí, soy el que le ha regalado dos cajas falsas de Majora's Mask a Aonuma.



Nacho Bartolomé
¿Tras Batman Arkham Origins irá Arkham Legends?

Alberto Lloret
LEGO Marvel SH y Pokémon han ocupado todo mi tiempo nintendero.

Laura Gómez
Just Dance 2014 y Wii Party U van a ser un "must" estas fiestas.

CONSIGUE UN DESCUENTO EN TU HAPPY MEAL. **VETE A LA PÁGINA 15**



Super Smash Bros. es uno de los juegos que más expectación levanta. Miles de fans suspiran por sus héroes.

Wii U, objetivo 2014

Wii U quiere ser la consola total

Las claves que harán de 2014 el año de Wii U



+info

Potenciar la eShop y Miiverse vuelven a ser puntos clave en el desarrollo de Wii U. La tienda virtual recibirá la llegada de nuevos títulos indie, y cada vez más juegos ofrecen integración total con Miiverse.

Nintendo ha vuelto a dejar clara la estrategia que debe seguir Wii U, un año después de ver la luz: conseguir que **la base de jugadores siga creciendo**, **aumentar la confianza de los desarrolladores** y consolidar Wii U como la mejor plataforma para los third party.

Lo primero, crecer

Como afirma **Scott Moffitt,** vicepresidente de marketing de Nintendo USA, en la revista Forbes: "necesitamos seguir creciendo en base instalada para demostrar que hacer juegos en Wii U es una buena inversión". Estas navidades, compañías clave como Ubisoft, Warner, Sega o Activision van a ser protagonistas del escaparate de Wii U: Disney Infinity, Skylanders, CoD Ghosts, Sonic Lost World y Mario & Sonic en los JJOO, Batman... Usuarios de cualquier edad, casuales, hardcores, todos encontrarán en Wii U lo que necesitan. Pero de cara a 2014, además, Activision ha confirmado Amazing Spider-Man 2, Sega tendría en marcha un nuevo juego de Sonic, y Ubisoft anunció su Child of Light.

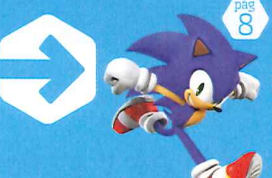
También hablamos de emociones

La ilusión también vende máquinas. Los títulos que estáis viendo aquí la llevan incorporada, pero ¿qué pasa cuando Nintendo se pone a hablar de un nue-

Donkey, Diddy y Dixie vuelven a las andadas tres años después su última aventura. Ayúdales a recuperar su isla de las garras de los pingüinos vikingos.

TEMAS QUE PROPONEMOS ESTE MES

pág 8
Smash Bros.



Sonic se apunta a la batalla, pero se esperan más sorpresas. ¿Quieres descubrirlas?

pág 12
Que viene Kirby



Alucina con los detalles del nuevo juego de Kirby para 3DS que llega en 2014.

pág 16
Historia de Layton



Nuestra sección 'Una historia de...' celebra la inminente llegada del nuevo juego de Layton.



Mario Kart 8 ofrecerá circuitos de gran belleza y pilotos y coches con nuevas habilidades. ¡Otro bombazo para 2014 en Wii U!



Project Cars coge fuerza como el juego indie más esperado del momento.





Bayonetta 2 será la obra más perfeccionista de Platinum Games.



El multi cooperativo de Donkey

Dos jugadores podrán avanzar controlando cada uno a un personaje y aprovechando sus diferentes habilidades.

El multi-mando de MK8

Un buen multijugador no podía faltar en una carrera de Mario. Podremos usar tanto el gamepad como el volante.

vo Zelda? Que la ilusión crece aun más. Precisamente sobre el nuevo Zelda, el que debería llegar tras Wind Waker HD y A Link Between Worlds, Aonuma ya ha confirmado que nueva info saldrá a la luz durante el E3 de 2014, y que las opiniones de los fans sobre Skyward Sword le han persuadido de hacer un Zelda con mundo abierto. Ahora más que nunca, no hay límites.

El tercer punto que hará de Wii U la consola total es la eshop, uno de los lugares que más satisfacciones ofrece a los usuarios de la consola. Hablando de futuro, la eShop recibirá una serie de juegos que saldrán exclusivamente en tienda digital, como F1 Race Stars o el propio Child of Light. Y también asistiremos a un subidón de juegos indie gracias al empuje del fenómeno 'kickstarter'. De su mano esperamos ver en 2014 títulos como Project Cars, Dungeon Hearts Remix, o nuevas 'criaturas' de Two Tribes, Nicalis, Zen Studios... A todos les calan los avances de Nintendo en este sentido, por ejemplo la aplicación del lenguaje de desarrollo **Monogame Framework**, que permite a los programadores ser más eficientes utilizando gran parte del código en sus juegos. Así, cualquier título creado para iOS, Android, PS... podría ser llevado fácilmente a Wii U.

El futuro pasa por estos 11

Sepamos en qué situación de desarrollo se encuentran. Y cuándo los tendremos entre manos.

Bayonetta 2:
A Platinum le gusta asegurar la calidad de sus juegos. No hay fecha concreta para éste.

Super Smash BROS.
Se van presentando nuevos personajes que mitigan la espera. Ojalá estuviera listo esta primavera.



Watchdogs
Acaba de anunciarse su retraso para primavera de 2014. El equipo necesitaba "tiempo extra para pulir todos los detalles".

DKC Tropical Freeze
Podría llegar en febrero. Sería un invierno muy tropical.

Mario Kart 8
Anunciado para primavera. ¿Será en abril, mayo...?

Child of Light
El juego de Ubisoft se distribuirá en la eShop a lo largo de 2014. Y ya.

X de Monolith
Esperamos verlo en el próximo E3, pero está sin fecha aun.

Shin Megami X Fire Emblem
Anunciado en enero de 2013, este crossover en el que colaboran Atlus e Intelligent Soft, sigue en desarrollo.

Yoshi´s Epic Yarn
O mucho ha avanzado el señor Tezuka o no llegará hasta bien avanzado 2014.

Un juego de Sonic
Al anunciar Lost World, Sega dejó abierta la posibilidad de un nuevo título de Sonic.

The Amazing Spider-Man 2
Recién anunciado por Activision para la primavera.



Entre 31 de octubre y 29 de noviembre, todo lo que puedes ver y comprar :)

Agenda Nintendo



Madrid Games Week 2013

Esto es lo que Axel Springer tiene preparado para la nueva feria de los videojuegos en España

Noviembre 7

Datos:

Cuándo:
7 a 10 noviembre (día 7 solo para prensa y profesionales)

Dónde:
IFEMA, pabellón 8

Precio de las entradas:
9,5€ (compra anticipada en www.madridgamesweek.com o tiendas GAME) o 12€ en el propio recinto. Menores de 8 años gratis, acompañados de un adulto.



Impulsada por ADESE y con la colaboración de IFEMA, la Madrid Games Week se va a convertir en la gran cita con los videojuegos en nuestro país. A lo largo de cuatro días, entre el 7 y el 10 de noviembre, el pabellón 8 del recinto ferial Juan Carlos I, en Madrid, se llenará de videojuegos, gamers, de música, cosplayers, periodistas y curiosos, no necesariamente por este orden.

A la cita acudirán las compañías de videojuegos más importantes instaladas en España, así que imaginad el nivel de actividad. Allí estarán **Nintendo, Activision, Sony, Namco Bandai, Microsoft y Electronic Arts**, entre **otras**, con sus últimas propuestas y novedades. Además, podremos asistir a una serie de conferencias, mesas redondas, torneos, concursos, pruebas, demos.... ¡que vamos a amortizar la entrada, seguro!

Las revistas de Axel Springer no podíamos faltar a la cita, y tanto desde la Revista Oficial Nintendo, como desde Hobbyconsolas.com, la revista Hobby Consolas y Playmanía, vamos a organizar un buen número de actividades que animarán este "cotarro". ¿Qué tenemos preparado en el stand de Axel Springer? Un espacio de 50 m2, bien cerquita de los grandes y con la agenda de actividades que veis en esta columna.



Haz todo esto con nosotros

1 Compra tu revista y llévate una maquinilla de afeitar Wilkinson Hydra 5 edición especial Assassin's Creed IV Black Flag. ¡¡Y por 1 Euro más, la personalizas con tu nombre!!

2 ¿Que la quieres firmada? Te firmamos la revista. La de Nintendo y todas las demás. Consulta en hobbyconsolas.com a qué horas del día podrás localizar a todo el equipo.

3 El equipo de Hobbyconsolas.com estará trabajando en directo, grabando entrevistas en el set del stand, y también podréis verles por la feria.

4 Hazte una foto en el stand y tuitéalo. ¡Consigue estupendos premios!

5 Superconcurso de cosplay el sábado día 9 de 16 a 18 h en nuestro escenario. Apúntate en www.hobbyconsolas.com/especiales/madrid-games-week. ¡¡El mejor disfraz se lleva esta moto Kymco Like 50!!



¿Qué podrás hacer, ver, jugar y oír en la MGW?

Wii U será la estrella de la feria. En el stand de Nintendo habrá una zona con varias consolas donde podrás probar algunos de los juegos que lo petarán en 2014, como Bayonetta 2 o Mario Kart 8, y éxitos actuales como Lost World o Wind Waker.

Habrá una zona de Wii U a la carta, también en el stand de Nintendo, con 3 salones, cada uno con una Wii U donde disfrutar de títulos de third party, eShop, éxitos actuales... Hablamos de MH3 Ultimate, Wonderful 101, Skylanders Swap Force, Batman Arkham Origins, Just Dance 2014, Chronicles of Mystara, Pokemon Rumble U, Ducktales, Angry Birds Star Wars, Hora de Aventuras y así seguiríamos...

En el Photocall de Super Mario 3D World, podrás poner tu cara detrás de Mario Gato y Luigi Gato y compartir tu foto en redes sociales. Las mejores se llevarán un regalito.

En el escenario de Nintendo convocarán campeonatos de Wii U en partidas rápidas que se premiarán con gorras, camisetas, figuras, etc..

Si lo tuyo es 3DS, la lista de juegos que podrás probar también es larga: Layton y el Legado de los Ashalanti, Zelda A Link Between Worlds, Bravely Default, Inazuma Eleven 3...

Sesiones de música dance **en directo** a cargo de David Pascual, DJ y analista de videojuegos de Sensession (Gamesfest 11 y Gamelab 2012)

Notición musical: BadLand Games estrenará el juego oficial de 'La Voz'. Podremos vivir la experiencia del popular programa con una versión de Wii, compatible con Wii U, que llega en dos ediciones: una con el juego y otra con dos micros. Demuestra a los coaches tu talento cantando 30 grandes éxitos.

Nueva edición del festival RetroMadrid, para nostálgicos del videojuego más clásico. Habrá un programa muy completo de charlas, conferencias y exposiciones, y contarán con la presencia de leyendas vivas de la historia del videojuego como el equipo de TOPO Soft o el legendario ilustrador Azpiri.

Conferencias:

Viernes 8 a las 19h: Mujeres en la industria del videojuego.

Viernes 8 a las 17h: Presente y futuro de la industria cultural del videojuego en España.

Sábado 9 a las 12h: Desde la creación a la comercialización: así es el ciclo de un videojuego.

Domingo 10 a las 12h: Trabajar en videojuegos, una profesión de futuro.





Edición Limitada de Nintendo 3DS XL The Legend of Zelda A Link Between Worlds

Compañía Nintendo

Ya está aquí la 3DS XL que esperaban los fans de Zelda: la edición especial de A Link Between Worlds que llegará a 3DS el próximo 22 de noviembre. La consola es de color dorado y negro, con el emblema de la Trifuerza en la carcasa y base de la consola, y dentro un código de descarga del juego, para que lo disfrutes mejor que nunca.

Edición especial Nintendo 3DS XL de Luigi





Compañía Nintendo

Es blanca, estampada con la silueta de Luigi por supuesto en color verde. Es un objeto de deseo. Lo indicado para culminar el merecido homenaje que le ha hecho Nintendo durante este año a Luigi, el 'gran hermano'. Así que, tras protagonizar Luigi's Mansion 2, Mario & Luigi Dream Team BROS y New Super Luigi U, ahora es la estrella de su propia consola.

3DS El Profesor Layton y el Legado de los Ashalanti

Compañía Nintendo Género Aventura/Puzles

La segunda trilogía del Profesor cierra filas con un misterio por todo lo alto. La calidad visual se ha superado, los puzzles pican más que nunca y el argumento absorbe a cada paso. Más escenas de vídeo que nunca y la posibilidad de resolver el enigma más misterioso con el que Layton se ha atrevido hasta ahora.



Wii U Call of Duty Ghosts

Compañía Activision Género Shooter

Wii U te demostrará de nuevo porqué debe ser la consola que elijas para jugar con el nuevo bombazo de Activision. La acción de Ghosts va a ser más espectacular que nunca, y llenará la pantalla, de la tele y de tu Gamepad, de descensos de rápel por la fachada de un edificio o infiltraciones submarinas. Todo a una suave tasa de 60 imágenes por segundo. Además, se mantendrán los 12 jugadores online, pero se añadirán más novedades a los modos vistos en Black Ops 2. En 'Search and rescue' ganará el equipo con un último miembro en pie; en 'Blitz' defenderemos puntos del escenario y conquistaremos los del rival; y en 'Cranked' tu soldado se moverá más rápido según vayas anotando bajas.

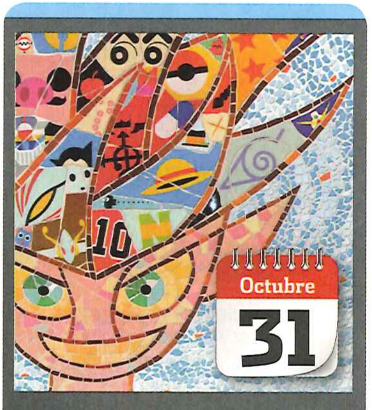




Nuevos mandos Wii Plus de Mario y Luigi

Compañía Nintendo

A la tecnología Wii Plus le sumas estas carcasas tan chulas y juegos como Wii Sports Club de Wii U, o Wii Party U, es decir, superlocuras multijugador, y los nuevos mandos de Nintendo se convierten en accesorios imprescindibles para ser feliz. Elige entre el mando de Mario o el de Luigi, o mejor aun, date un homenaje y hazte con los dos. No te arrepentirás.



Salón del Manga de Barcelona

Organizado por FICOMIC, la XIX edición del Salón del Manga de Barcelona ofrecerá muchas actividades relacionadas con el mundo de Nintendo. ¿Tienes unos días libres y te coinciden con el salón? Aquí van algunas "excusas" para que te apuntes este viaje.

- **Estará Junichi Masuda, director de los videojuegos de Pokémon.** El creador, diseñador, compositor, productor y director de videojuegos hará de maestro de ceremonias y presentará las nuevas ediciones XY **el domingo 3 de noviembre a las 11:00h** en el escenario 2 del Salón del Manga. Además, participará en una ronda de preguntas y dará el pistoletazo de salida al campeonato de Pokémon que se celebrará a continuación. Entre las 16.30 y 18.30h, Masuda acudirá al Espacio Nintendo para firmar autógrafos a todos los fans.

- **Encuentro de fans Pokémon:** Ven disfrazado de cualquier personaje del juego o anime y ¡entrarás gratis al salón el día 1 de noviembre! Una buena forma de darle la bienvenida al señor Masuda. Hay una quedada a las 13 h de ese día para hacerse una megafoto.

- **En el espacio Nintendo** se podrán probar títulos aún no lanzados para Wii U o 3DS, como Super Mario World 3D, MK8, Bayonetta 2 o A Link Between Worlds o Bravely Default.

- **Se han organizado 7 torneos** diferentes del Reto 3DS. Mario Kart 7, Monster Hunter 3, Donkey Kong Country Returns 3D se celebrarán el día 1 de noviembre; Inazuma Eleven 3, Legend of Zelda Ocarina of Time 3D y New Super Mario BROS. 2 serán el día 2; y los Combates Pokémon XY, el día 3.

- **Primer concurso nacional de Cosplay** Hora de Aventuras, será el sábado 2 de noviembre: inscripción de 10 a 12; 12.30, elección de 5 finalistas que obtendrán diferentes premios. A las 13.30, concierto de Templeton, grupo 'indie' que ha interpretado todos los temas en versión española que suenan en la desternillante serie.

Las novedades de



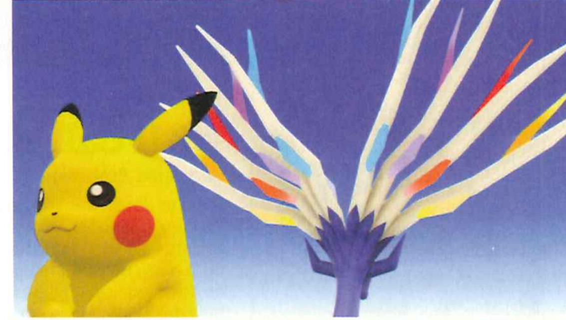
¿Cómo?, ¿Sonic y Xernenas en la misma página? Que sí, que Sonic se ha confirmado como nuevo personaje del juego. ¿Y Xerneas?, ¿sale también?

Sonic

Demos la bienvenida a uno de los grandes héroes que, hoy por hoy, dan vida al mundo Nintendo. ¡Y van 17!

El plantel se va completando. El regreso de Sonic ha sido la última incorporación confirmada. Pero una inesperada imagen publicada en la web oficial de Smash Bros. ha desatado todos los rumores. En ella podemos ver a un elegante Xerneas dándole la espalda a Pikachu, ¿quizá preparándose para un combate? Hasta que confirmemos la presencia del Legendario de Pokémon X en el staff del juego, a Sonic le toca ocupar el puesto de novedad más reciente. Y nos encanta. Hoy por hoy, la mascota de Sega, por utilizar el cliché, es uno de los personajes más queridos del universo nintendero. Y está de rabiosa actualidad gracias al doble lanzamiento de estos meses: Sonic Lost World y Mario & Sonic en los Juegos Olímpicos de Sochi. ¿Cómo será Sonic en combate? Rápido y escurridizo, la agilidad está en su ADN, y desplegará todo su potencial en golpes aéreos. Sus golpes no serán tan demoledores como los de otros héroes, y solo los jugadores más técnicos aprovecharán sus cualidades.













RANKING



Entra en Facebook de Hobbyconsolas.com y ¡vota!



1 Toon Link

2 Link


3 Mario


4 Mega Man


5 Samus Aran


6 Sonic


7 Entrenadora Wii Fit


8 Kirby


9 Pikachu


10 Bowser


11 Aldeano


12 Fox McCloud


13 Luigi



14 Pit


15 Donkey Kong


16 Olimar y Pikmin


17 Princesa Peach

Nuevas figuras

Más Disney, más Infinity

Tras la primera avalancha, os presentamos los nuevos packs disponibles para disfrutar al máximo del nuevo fenómeno de Disney.

Llanero Solitario
Forma junto a Tonto el PlaySet de la película. A pesar de llevar una máscara, nunca falla un tiro, y menos con sus balas de rebote. Además, es capaz de trepar. Un héroe muy completo, en suma.

Davy Jones
Del Pack de Villanos, un maestro combatiendo con la espada a corta distancia. Ándate con ojo y evita sus retorcidos tentáculos, porque también pueden darte algún disgusto.

Tonto
El otro "prota" del PlaySet de El Llanero Solitario. Un papel que bordaba Johny Depp. En el juego tiene un ataque con hacha de corta distancia que no deja enemigo con cabeza...

Barbossa
Forma parte del Pack de Aliados. Juegas con él en el PlaySet de Piratas del Caribe. Atención a su fusil de llave de chispas: no hay enemigo que le plante cara.

Incrediwoman
Desde el Pack de Aliados, la mujer elástica te echará un cable en el PlaySet de Los Increíbles. Se sube como si tal cosa a los rascacielos y te acerca cualquier objeto.

Síndrome
El villano -del pack de villanos- del PlaySet de Los Increíbles. Enemigo declarado de la familia de superhéroes. Hará todo lo que esté en su mano para ponerles en peligro, si eliges el camino del mal...

Holley Shiftwell
Es la compañera de Rayo en el PlaySet de Cars. Holley es una habilidosa espía, y cuenta con lo último en tecnología para que no se le resista ningún obstáculo. Ojo con ella: domina cualquier terreno.

Rayo McQueen
El nuevo PlaySet de Cars nos traslada a una emocionante carrera de obstáculos en el vibrante Radiador Springs. Rayo es un artista de las acrobacias, los derrapes y el looping.

Mike
Hazte con él en el Pack de Aliados. En el PlaySet de Monstruos, es el perfecto compañero de Sulley. Se esconde y pega sustos como el que más, pero con tres poses distintas.

Randy
En el Pack de Villanos, no hay nadie capaz de sembrar el caos como él en la universidad a base de bromas. Pero su obra maestra es paralizar a sus enemigos ¡a susto limpio!

8-10 NOV. IFEMA - PABELLÓN 8

Abierto al Público: de 10 a 20 h. 7 NOVIEMBRE. Sólo Profesionales: de 9 a 20 h.

MGW MADRID GAMES WEEK



Ven a probar ya los próximos lanzamientos y videoconsolas de última generación. Y además, multitud de divertidas actividades, conferencias, presentaciones...

TE ESPERAMOS EN MADRID GAMES WEEK,

LA GRAN FERIA DEL VIDEOJUEGO

PROMUEVE

aDeSe
Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento

ORGANIZA

IFEMA Feria de Madrid

LÍNEA IFEMA
LLAMADAS DESDE ESPAÑA
INFOIFEMA 902 22 15 15
madridgamesweek@ifema.es





ENTRADAS YA A LA VENTA EN: GAME www.madridgamesweek.com Taquillas de IFEMA (durante los días del evento)

Primer Contacto

Kirby 3DS

Ha tardado, pero ya es seguro que en 2014 Kirby tendrá su primera aventura para 3DS. ¡Así será la esfera rosa en tres dimensiones!

1 Puro Kirby

Será un **plataformas 2D** y Kirby exhibirá sus habilidades míticas, como zamparse a los enemigos y lanzarlos, o hincharse y flotar. Y estarán **los malos clásicos**, como los Wadlee Dee.

2 Qué profundo

Algunos niveles tendrán **dos planos de profundidad** y Kirby saltará de uno a otro en puntos determinados. Y cuidado con los enemigos que atacarán desde el fondo de la pantalla.

3 Superpoderes

Kirby se transformará en **ninja**, en **espadachín**, congelará a sus enemigos... ¿que estos poderes ya los conocías? Habrá nuevos, como **el cuerno de escarabajo** con el que embestirá a los malos.

4 ¡Sorpresas!

Muchas que no nos esperamos... como supertranformaciones. Este **Kirby arco iris** creará **huracanes** con su capacidad de absorción... ¡y arrasará con todo!

4 Detalles



Kirby's Adventure Wii será el referente del juego de 3DS. La estética de los dos será parecida y Kirby **recuperará habilidades** de la aventura de Wii. Eso sí, no sabemos si el juego de 3DS tendrá multijugador.



El último juego portátil de Kirby fue **Mass Attack para DS**. Si puedes, recupéralo, porque es una originalísima aventura en la que Kirby se multiplica por 10.



Si tienes sed de Kirby, acude a las consolas virtuales de Wii U y 3DS. En total, hay **9 de sus juegos clásicos**, más la versión 3D Classic de Kirby's Adventure.



¿Será 2014 el año de Kirby? Además de esta aventura, será uno de los luchadores de **Super Smash Bros.** para Wii U y 3DS. Kirby está en la saga desde la primera entrega.

HÉROE DE MODA
Número 31

Spyro

Ahora es uno de los Skylanders más queridos, pero antes protagonizó sus propias aventuras.

Su primer juego en una Nintendo fue **Spyro: Seasons of Ice** (GBA, 2001). Desde entonces, ha protagonizado un total de 11 títulos en las consolas de Nintendo, sin contar los juegos de Skylanders. Quizá el más extraño fue Spyro Orange (GBA, 2004), en el que Spyro viajaba a los mundos de Crash Bandicoot para enfrentarse al enemigo del demonio de tasmania, el Dr. Neocortex. Crash le devolvía la visita en Crash Orange (GBA, 2004).

Debutó en Spyro The Dragon, una de las primeras aventuras 3D solventes para PlayStation (1998), creada por el estudio californiano Insomniac. El referente para los programadores fue Super Mario 64, el juego que definió el género.

Nació en los Reinos Dragon, en un huevo robado, y siendo cachorro salvó a todos los dragones del malvado Gnasty Gnorc. Spyro comenzó embistiendo con sus cuernos, lanzando bolas de fuego y planeando, pero fue ganando poderes en sucesivas aventuras: aprendió a volar, ganó nuevos alientos de hielo o electricidad... Por su juventud es temerario y un poco orgulloso.

Spyro habla desde su primer juego, pero su voz más famosa ha sido la de... Frodo. Sí, el mismo Elijah Wood puso voz al personaje en la trilogía **The Legend of Spyro**. Y no es la única vez que el aspecto sonoro de uno de sus juegos ha destacado: el tema principal de Skylander Spyro's Adventure corre a cargo del mismísimo Hans Zimmer.

NO PASA DESAPERCIBIDO: LE CREARON PÚRPURA, Y NO VERDE, PARA QUE RESALTARA DEL ESCENARIO

La idea del personaje surgió de Charles Zembrillas, ya famoso por haber diseñado a Crash Bandicoot. Aunque su aspecto era más "adulto", acabó siendo cachorro por varias cosas: era una manera de atraer a jugadores más jóvenes, poco atendidos en PlayStation; Sony buscaba una mascota para su consola; y... iera más fácil animar en 3D a un bebé dragón, por su cuerpo redondeado, que a uno grande!

Su primer viaje al mundo de los Skylanders no lo hizó solo. Le acompañó Cynder, nacida en la saga The Legend of Spyro. Además, Sparx, la libélula amiga de Spyro desde su primer juego, aparece en el Adventure Pack Dragon's Peak. Si colocas su figura en el portal, te acompaña en el juego controlado por la consola y ayudándote en combate.



ESTÁ DE MODA PORQUE...

¡Vuelve en Skylanders Swap Force! El juego, ya a la venta, es una de las estrellas del final de año en Wii, 3DS y Wii U. Llegará con más de 50 nuevas figuras, 16 de ellas divididas en dos partes combinables. ¡Prepara a tu muñeco de Spyro para la batalla!

Las aventuras nintenderas de Spyro



Season of Ice
(GBA, 2001)
Aventura en perspectiva isométrica con sus pizquitas de acción y saltos.



Enter the Dragonfly
(GC, 2002)
Su debut en una sobremesa de Nintendo fue una aventura para niños.



A New Beginning
(GameCube, 2006)
La primera entrega de una trilogía con un tono más épico que continuó en Wii.



Skylanders
(Wii, 2011)
Era uno de los tres muñecos incluido en el "starter pack" del fenómeno que acababa de nacer.

¡Quiero mi Happy Meal!

Hasta el 14 de noviembre, el Happy Meal de McDonald's te trae el universo Mario.

Desde el pasado 11 de octubre y hasta el 14 de noviembre, todos los nintenderos y fans de Mario tenemos una cita en McDonald's. Por fin nuestros héroes favoritos son los protagonistas de las famosas promos de Happy Meal. ¡No importa la edad que tengas, siempre te apetecerá uno!

¡Hazte con todos!

Hay **diez figuras coleccionables** y no todas son de Mario. El fontanero no se ha presentado solo, sino que viene muy bien acompañado por Yoshi, Peach, Luigi... Vamos a hacer un repaso por si te falta alguno:

1 **Mario impresor:** Si colocas una hoja en la base de ladrillo y presionas la cabeza de Mario, tendrás una imagen estampada en relieve de su mundo.

2 **Luigi B:** El hermanísimo de Mario llega por partida doble.

3 **Donkey Kong:** Un proyector en el barril desvela imágenes secretas. Ponlo frente a una superficie lisa y ¡flipa!

4 **Yoshi:** El adorable dinosaurio pone cara de bonachón para que te lo lleves a casa cuanto antes.

5 **Moneda de Mario:** Como por arte de magia, Mario hace flotar la moneda bajo el bloque que sostiene.

6 **Princesa Peach:** Tan dulce, tan mona... ¡no se te ocurra prescindir de ella!

7 **Luigi A:** Venga, choca esos cinco colega. Y no dejes que mi "doble" esté solo.

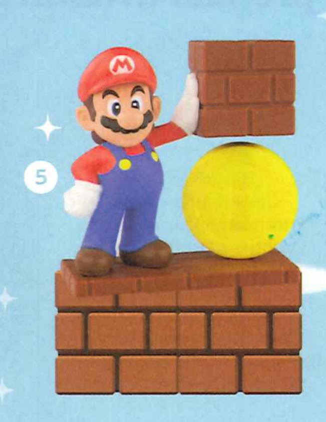
8 **Toad:** El fiel guardián de la princesa Peach, ahora quiere protegerte a ti también. Llévatelo, hombre.

9 **Champiñón:** Colócalo sobre una superficie plana y presiona su cabeza, ¡escucharás un sonido especial!

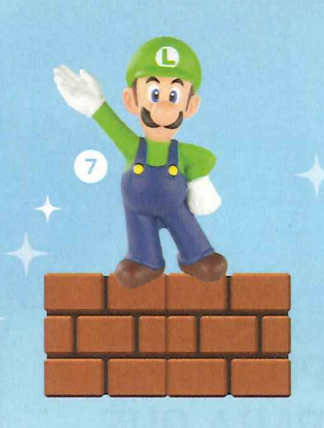
10 **Mario:** Esta imagen con los brazos abiertos te emocionará



















'La Voz' también se decide en Wii

Avalancha karaoke en Wii. Junto a 'La Voz', llegan Let's Sing 2014 y Let's Sing 6 Versión española.

Wii seguirá siendo una baza segura para organizar una fiesta estas Navidades: tres nuevos juegos de karaoke llegarán a la consola el día **8 de noviembre**. Y los tres los podrás disfrutar también en Wii U.

¡Canta con todos!

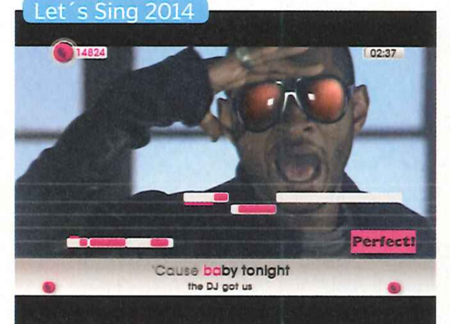
El primero es **La Voz**, el juego oficial del show de Tele 5. Llegará en dos ediciones -una de ellas con 2 micros- y su modo de juego principal, The Show, incluirá todas las fases del programa: Audiciones a ciegas, Batallas y Asalto Final. El juego incluirá también modos de karaoke normales para entre 1 y 8 jugadores, y un repertorio de **30 canciones** con Sergio Dalma, Enrique Iglesias, David Bisbal, Melendi, Coldplay, Merche, Carlos Baute, Antonio Orozco, OneRepublic y más artistas, incluyendo los participantes de la anterior edición, Paula Rojo y Rafa Blas.

El mismo día aterrizarán dos ediciones del juego de **karaoke Let's Sing**. En Let's Sing 2014 cantaremos 40 éxitos internacionales de la talla de Call Me Maybe, When I Was Your Man, The Edge Of Glory, Troublemaker... Y si prefieres cantar en castellano, Let's Sing 6 Versión española incluye temas como Perdóname de Pablo Alborán, y también otros de Melendi o Nena Daconte... Los dos juegos ofrecen modos para hasta 4 jugadores cooperativos y competitivos.



Impresionar a los coaches es el primer paso para triunfar en 'La Voz', el éxito de Tele 5 que dentro de nada estaremos "cantando" en Wii y Wii U.

Let´s Sing 2014



La Voz





'La Voz', el juego oficial del show de Tele 5, llega en dos versiones diferentes: una sencilla y otra con dos micrófonos. BadLand Games se encarga de hacérnoslo llegar.

Una historia de...

Profesor Layton

Las aventuras del investigador más famoso de Nintendo llegan a su fin. Descubre cómo acaban sus andanzas en 3DS.

Es el héroe más popular entre los nacidos en DS, un Profesor que ha conseguido que millones de jugones se conviertan en apasionados por los puzles y queden atrapados por sus alucinantes aventuras contadas en escenas de anime. El 8 de noviembre llega a 3DS su última aventura, el Profesor Layton y el Legado de los Ashalanti, con la que se cierra su segunda trilogía. Layton, Luke y Emma viajarán al Ártico para rescatar a la joven Aurora, una Ashalanti que lleva siglos atrapa en el hielo, y emprenderán una búsqueda por el mundo para desvelar el misterio de esta civilización. 500 puzles (contando los descargables) y escenas arcade a los mandos de un dirigible serán algunas de sus características. Después, Level-5 ha confirmado que la saga continuará en 3DS... pero Layton ya no será el protagonista.



¡AÚN NOS QUEDA EL CROSSOVER CON PHOENIX WRIGHT! SALE EN 2014

Los juegos



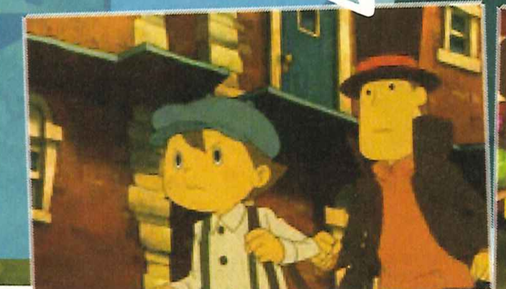
La trilogía original

Nintendo DS

La primera trilogía de Layton se compone de La Villa Misteriosa, La Caja de Pandora y El Futuro Perdido. Aquí nació la fórmula de mezclar escenas de anime y resolución de puzles en la pantalla táctil. A partir de la segunda entrega, los juegos se doblaron al castellano.

La Llamada del Espectro Nintendo DS

Comienzo de una segunda trilogía que narra hechos previos a los juegos anteriores. Vemos cómo se conocieron Layton y Luke, además de debutar en la saga Emmy. Y la historia del Espectro de Misthallery era realmente misteriosa.







Personajes

Hershel Layton es profesor de arqueología. Caballero inglés amante del té y famoso en todo el mundo por su afición a resolver enigmas.

Luke Trinton es el discípulo y del Profesor, y le ayuda en todos sus casos. Son inseparables desde que se conocieron en La Llamada del Espectro.

Emmy Altava fue salvada por el Profesor de cumplir condena por un crimen que no había cometido, y se convirtió en su ayudante. En El Legado de los Ashalanti descubriremos por qué no aparece en la trilogía original.

Claire el gran amor de Layton en la Universidad, en El Futuro Perdido se narra su historia. Ella le regaló su sombrero.

Flora Reinhold alumna del profesor desde los hechos de La Villa Misteriosa, se las ha apañado para acompañarle en sus aventuras.

Inspector Chelmey Este policía de Scotland Yard suele seguir la pista falsa hasta que aparece Layton.

Don Paolo es la mente criminal más peligrosa y gran antagonista de Layton en la primera trilogía.

LAYTON SE DESPIDE POR TODO LO ALTO CON EL LEGADO DE LOS ASHALANTI. BATIRÁ SU RÉCORD DE PUZLES, ALCANZANDO LOS 500

La Máscara de los Prodigios Nintendo 3DS

En el primer Layton de 3DS se mantuvieron los puzles táctiles y las escenas de anime para narrar la historia, llena de flashbacks sobre la juventud del héroe. Como novedad, manejamos al joven Layton con cruceta y botones en algunas escenas del pasado ambientadas en un templo Ashalanti.

El Legado de los Ashalanti Nintendo 3DS

¿El último juego del Profesor Layton? En este capítulo se cerrará la segunda trilogía, desvelándose el misterio de la civilización Ashalanti que comenzó a fraguarse en el juego anterior. Será también clave para conocer el destino de Emmy. Y... ¿quién sabe qué nos deparará el futuro?

Primer año con Wii U

Una consola en continua evolución. Su catálogo de juegos se ha consolidado y su sistema operativo no ha dejado de crecer. Todo mejora constantemente en una consola que ya impresionó desde el primer día.

PRIMERA ENTREGA

MÁS NOVEDADES, TÍTULOS DE FUTURO, MÁS Wii U EN EL PRÓXIMO NÚMERO



Parece que fue ayer cuando cogimos por primera vez el Wii U GamePad, y pronto hará un año de su llegada a las tiendas. Concretamente el 30 de noviembre. En este tiempo, lejos de acostumbrarnos a ella, la consola no ha dejado de sorprendernos. Wii U es hoy mucho más de lo que era hace un año: las continuas actualizaciones (vamos por la 4.0) la convierten en un sistema más completo, innovador y con más posibilidades, mientras la eShop y su catálogo de juegos no paran de crecer. Son tantas las novedades y posibilidades de esta consola que, como celebración de su primer aniversario, os hemos preparado un extenso reportaje doble en el que analizamos, punto por punto, todas sus increíbles características a día de hoy. ¿Preparados para conocer a fondo Wii U? ¡Ahí vamos!



¿Aún no conoces Wii U?

Generación Full HD y mucho más. Nada más encenderla, asombra su increíble calidad gráfica. Pero es al empezar la partida cuando nos damos cuenta de lo que significa realmente jugar en Full HD... ¡y encima con doble pantalla!



Una nueva Generación

Wii U podría haber sido "simplemente" una consola potente, de gráficos en Full HD, y con modernas opciones online. Sin embargo, el cambio generacional ha vuelto a traer una innovación enorme en la forma de jugar: profundizando en el concepto de la DS, contamos con una segunda pantalla junto a nuestros mandos que, además, es táctil. Esta innovación, llevada a una consola de sobremesa que además es compatible con los mandos Wii Plus, abre todo un mundo de posibilidades. ¡Y encima ahora no hace falta ni la televisión para jugar!

Actualízate

Con Wii U estamos viviendo como nunca el concepto de consola que evoluciona. El día que vas a la tienda, pagas tu Wii U y te la llevas a casa, te has hecho con una máquina estupenda que bien vale su precio... y sin embargo, nada más conectarla a internet ya se actualiza para traerte muchísimas mejoras importante. Un tiempo más tarde vuelve a actualizarse con mejoras, y así constantemente. Es como si sacaran nuevos modelos de Wii U, y nosotros los tuviéramos siempre en casa al instante y de forma gratuita.

System Update

Espacio para todo

Actualmente Wii U está disponible en dos modelos. La versión negra (Premium) con 32GB de memoria interna, y la blanca (Basic) con 8GB. Aquí se instalan el sistema operativo y sus actualizaciones, por lo que al final quedan 25 y 3GB respectivamente. Por ejemplo, «Nintendo Land» ya ocupa más de 3Gb, por lo que podríamos pensar que la versión Basic nos deja sin eShop. Sin embargo, ampliar la capacidad de Wii U es fácil y relativamente barato, ya que podemos conectar dispositivos de almacenamiento USB 2.0... ¡de hasta 2.000GB!

LA VERDADERA ALTA DEFINICIÓN

Lejos del habitual 720p y 30 fotogramas por segundo en los juegos HD, la potencia de Wii U hace realidad el sueño de jugar a 1080p con 60 fps: una delicia para la vista.




LA RESOLUCIÓN

Wii podía mostrar 640x480 píxeles, y sólo la disfrutábamos realmente así con el cable de vídeo por componentes. En Wii U, Mario lució desde el primer día a 1920x1080, casi 7 veces mejor.



DISPOSITIVOS USB

Podemos conectar cualquier pendrive o lector de tarjetas, aunque lo ideal es enchufar un disco duro externo con alimentación propia. Se pueden conectar dos a la vez para intercambiar datos.

El gamepad punto por punto

Mando tradicional: Pad con 12 botones de juego, dos sticks analógicos, una cruceta, y botones Home y Power. Cuenta con función de vibración y se conecta por Bluetooth.

Control por movimiento: Incluye acelerómetro y giroscopio integrados de última generación.

Punto de contacto NFC: Permite la lectura de tarjetas especiales de tecnología inalámbrica NFC.

Audio: Micrófono de buena calidad (válido incluso para juegos musicales), dos altavoces con sonido envolvente, y una salida para auriculares. También cuenta con palanca para el control de volumen.

Mando TV: Mando a distancia universal de fácil configuración. Funciona con la consola apagada.

Vídeo: Cámara frontal de 1,3 megapíxeles ideal para videoconferencia.

Tamaño y peso: 13,5cm de alto, por 25,9 cm de largo, por 3,7 cm de ancho (en la parte más ancha), y 500 gramos de peso.

Pantalla: LCD táctil de alta precisión, de 6,2" (15,7cm) y 854x480 píxeles de resolución. Esto supone una densidad de 158 ppp (píxeles por pulgada), el triple que una Full HD de 42", lo que implica una calidad similar a un tercio de distancia.



Así es la nueva eShop

Todo el universo Nintendo, a una descarga. Pulsar el icono de la eShop del menú de Wii U es abrir la puerta a casi todos los contenidos disponibles para la consola. Todo está al alcance sin movernos del sillón... y sin encender la tele.



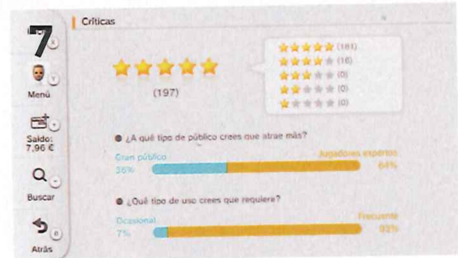


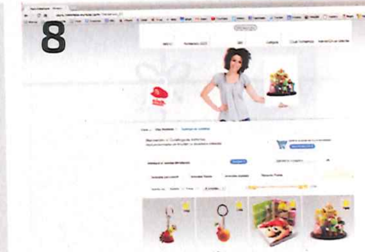












1 Juegos de disco

Ya podemos adquirir digitalmente la mayoría del catálogo de Wii U. En estos momentos ya contamos con 43 juegos de disco descargables desde la eShop, que son más de los disponibles en la mayoría de tiendas.

2 Sólo en descarga

La eShop se está convirtiendo en es el espacio ideal tanto para desarrolladoras independientes, como para remakes y la puesta en marcha de nuevas experiencias de juego. En total, ya hay 24 juegos exclusivos.

3 Contenido extra

También los juegos mejoran con nuevos contenidos y actualizaciones. A través de la eShop podemos descargar gratuitamente aplicaciones especiales, así como comprar más contenidos. Las actualizaciones son automáticas.

4 Demos

¿No estás seguro de si un juego te va a gustar? Por supuesto debes leer nuestro análisis, pero también, gracias a la eShop, puedes probarlo sin coste alguno. En estos momentos ya hay 11 largas demos jugables disponibles.

5 Aplicaciones

Además de juegos, Wii U es una consola con diferentes programas que la hacen más versátil. Cada vez hay más y con usos más sorprendentes del GamePad. Art Academy o Panorama View son dos grandes (y baratos) ejemplos.

6 Vídeos

La eShop es también toda una televisión a la carta de contenidos Nintendo. Nos da acceso a los Nintendo Direct, entrevistas a desarrolladores, resúmenes de los estrenos de la semana, y muchísimos vídeos de juegos.

7 Información

Tenemos a nuestra disposición ficha técnica, fotos, vídeos, descripción, sinopsis, lista de funciones y de mandos compatibles, clasificación por edades y, además, la media de las valoraciones de los que han jugado más de una hora.

8 Club Nintendo

Vamos a Menú / Configuración / Cuenta del Club Nintendo y escribimos nuestros datos del Club. Ya tenemos vinculada la cuenta y registrada la consola. A partir de ahora, por cada compra nos harán una encuesta y sumaremos estrellas.

Del Canal Tienda a la eShop

El camino de las tiendas virtuales de Nintendo

Hace ya casi siete años que Wii nos introdujo en el universo de las ventas digitales. Hablamos del Canal Tienda Wii, que fue creciendo hasta tener un increíble número de juegos clásicos y producciones nuevas y exclusivas. El siguiente paso fue DSi, donde se vendían pequeños títulos descargables llamados DSiWare. El gran salto se produjo con la 3DS, donde hizo su debut la Nintendo eShop. Aquí encontramos una tienda mucho más completa y moderna, que incluye, al fin, juegos completos de los que se venden en formato físico.





Analizando la **tienda virtual**

La tienda del futuro ya está en tu GamePad. Punto por punto, aquí tenéis todos los enlaces y opciones de la espectacular **eShop** de Wii U.

Inicio

Estemos donde estemos, podemos pulsar X (o tocar el botón) y volveremos al menú inicial.

Código de descarga

Desde aquí se introducen los códigos, como el bono que regalamos el mes pasado.

Clasificaciones

Rankings de contenidos de la eShop, según las valoraciones y el número de descargas de los usuarios. Muy útil como guía para valorar los juegos.

Notificaciones

Desde aquí podemos consultar todos los estrenos por fechas, y leer otras noticias relevantes que se anuncian en relación a la eShop. Parpadea cuando hay nuevas.

Inicio | Código de descarga | Clasificaciones | Notificaciones

Menú

Saldo: 10,75 €

Buscar



Cerrar

VISITA P.NINTENDO.NET PARA CONSULTAR TU SALDO DE PUNTOS EN NINTENDO NETWORK PREMIUM Y CANJÉALOS POR FONDOS QUE PODRÁS UTILIZAR EN NINTENDO eSHOP

NOVEDADES DESTACADAS

SONIC LOST WORLD

¡OFERTA EXCLUSIVA PARA LOS MIEMBROS DEL CLUB NINTENDO™!

Sonic Lost World

The Legend of Zelda™: The Wind Waker HD



Wii Karaoke U™ by Joysound™



Inazuma Eleven® 3



Plaza Mii de StreetPass: Nuevos juegos disp...

NINTENDO eSHOP

DESCARGAS EXCLUSIVAS DE Wii U	DEMOS DE Wii U	DISCO DE Wii U DE SOFTWARE	APLICACIONES DE Wii U
Descargas exclusiv...	Demos de Wii U	Disco de Wii U de ...	Aplicaciones de Wi...
NINTENDO 3DS	ÚLTIMOS PROGRAMAS	ÚLTIMOS VÍDEOS	CONSOLA VIRTUAL
Nintendo 3DS	Últimos programas	Últimos vídeos	Consola virtual

Todos los precios incluyen IVA.

Menú

Nuestra página personal. Aquí podemos añadir fondos, consultar nuestros títulos marcados como interesantes, enviar críticas de los juegos a los que hemos jugado, chequear el historial de nuestras descargas, y configurar el Club Nintendo y las Notificaciones.

Saldo

Desde aquí introducimos el código de una Nintendo eShop Card, o añadimos fondos desde una tarjeta de crédito.

Novedades destacadas

Imágenes de acceso directo a juegos y vídeos de reciente estreno o especialmente destacables. En la parte inferior, también hay accesos directos a recomendaciones que nos da la eShop, las demos, los vídeos y los juegos que cuestan menos de 15€.

Lo más destacado de Wii U

Imágenes de acceso directo a contenido destacado de la tienda, sin importar su antigüedad o formato.

Consola Virtual

Desde aquí accedes directamente a juegos y catálogos de Consola Virtual de Wii U.

Nuestras selecciones

Para trasladarte directamente a catálogos seleccionados de diferentes temáticas.

Destacados 3DS

Sección informativa dedicada a contenidos destacables de la portátil.

CANAL TIENDA DE Wii

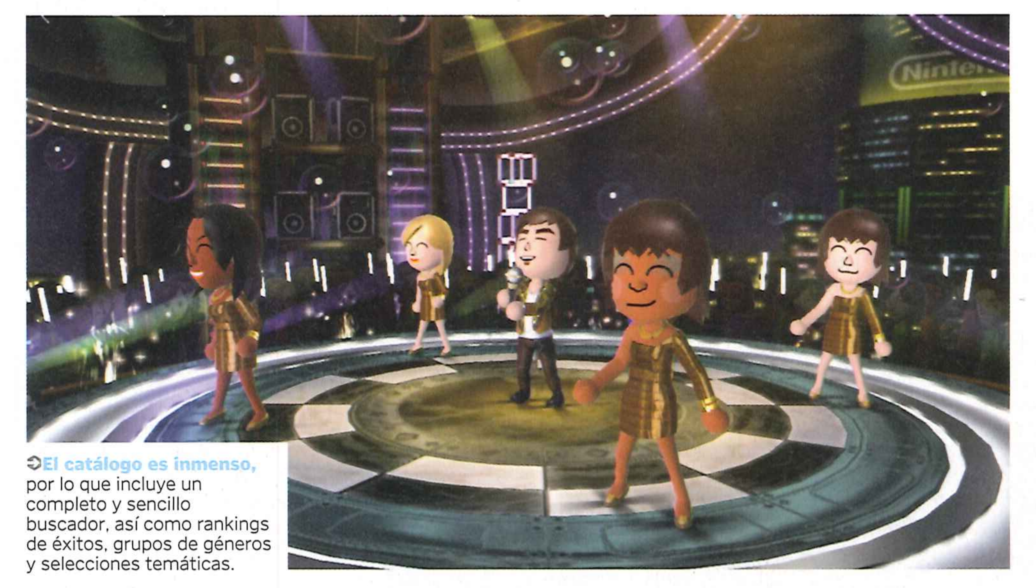
Este canal está aún disponible desde el Menú de Wii de Wii U, al igual que desde cualquier Wii, excepto Wii Mini. Para comprar se necesitan Wii Points (1000 Wii Points = 10 euros), que se pueden conseguir a través del Club Nintendo, donde 400 estrellas equivalen a 100 puntos. Aquí tenéis unas cifras sobre la inmensa juegoteca virtual que seguimos teniendo a nuestro alcance con Wii U. Listamos sistema y número de títulos disponibles:

- NES: **79**
- SUPER NINTENDO: **61**
- NINTENDO 64: **21**
- TURBOGRAFX: **58**
- SEGA MEGADRIVE: **76**
- NEOGEO: **54**
- SEGA MASTER SYSTEM: **15**
- VIRTUAL CONSOLE ARCADE: **20**
- WIIWARE: **279**



Portales de Entretenimiento

Un nuevo concepto de compra. Nintendo ha puesto en marcha una nueva forma de disfrutar los videojuegos: pagar solo por el tiempo que lo uses. Se abre la puerta a una nueva experiencia que arranca con estas tres propuestas.



El catálogo es inmenso, por lo que incluye un completo y sencillo buscador, así como rankings de éxitos, grupos de géneros y selecciones temáticas.

Wii Karaoke U

Las salas de karaoke japonés viajan hasta tu salón gracias a Wii U.

No hay mejor ejemplo posible para ilustrar este nuevo concepto de juego. Te descargas Wii Karaoke U desde la eShop y, desde ese momento, un reloj se pone en marcha. La primera hora es gratis, y después puedes ir añadiendo fondos a razón de 1,99€ por una hora, 4,99€ por 24 horas, y 14,99€ un mes.

Si lo comparamos con juegos del mismo tipo, las ventajas son evidentes. Hablamos de discos de 30 canciones por valor de unos 30€, mientras en «Wii Karaoke U» alquilamos el uso completo del portal: más de 1500 canciones y creciendo. Y con la experiencia de la marca Joysound detrás.

Wii Fit U

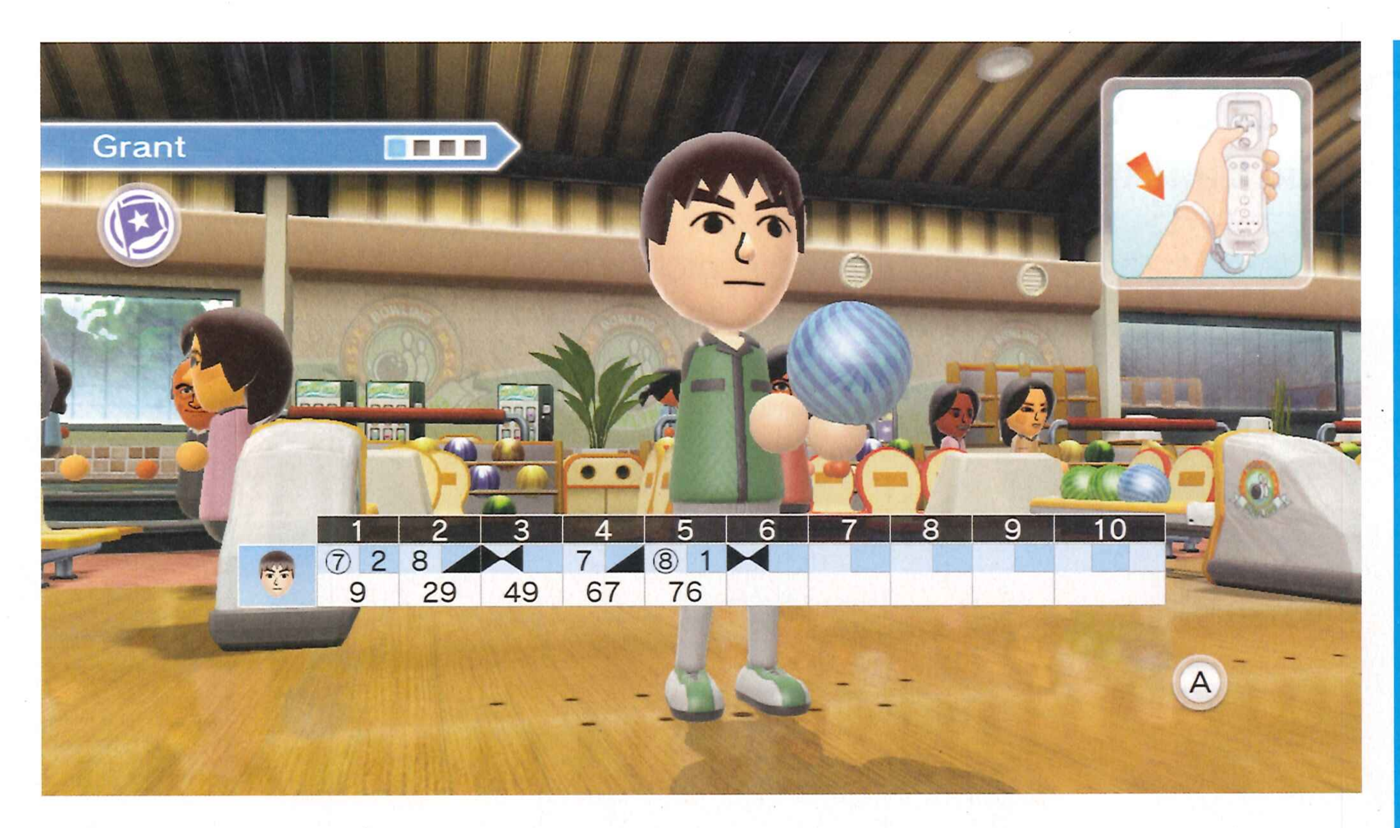
Vuelve el rey del fitness, con nuevas opciones revolucionarias y ejercicios para ponerte en forma.

El primer «Wii Fit» fue un éxito de masas, y su versión mejorada, «Wii Fit Plus», no se quedó atrás. Entre los dos, más de 50 millones de unidades vendidas, lo que significa que muchísimos usuarios de Wii U ya disponen de la popular Wii Balance Board. Por eso Nintendo ha tenido el detallazo de lanzar «Wii Fit U» con una oferta irresistible que durará hasta el 31 de enero: Si ya tienes la Wii Balance Board, descárgate desde el 1 de noviembre el juego completo para usarlo durante 31 días sin coste alguno. Si en ese plazo de tiempo registras un Fit Meter, tendrás el juego completo -y gratis- para siempre.

Fit Meter

Se trata de un avanzado medidor de actividad que usa un acelerómetro de triple eje. Mide los cambios de presión, con lo que calcula la altitud, y también registra la temperatura. Todo esto, sumado al medidor de pasos, da como resultado un preciso cálculo de consumo calórico. A pesar de ser pequeño y manejable, cuenta con una pantalla en la que podemos consultar toda la información, punto por punto.





Wii Sports Club

Tras colocar más de 80 millones de unidades en los hogares de todo el mundo, «Wii Sports» llega a Wii U con todas las novedades que podíamos desear. Incluidos control wii plus y multijugador online.

Wii ha tenido joyas increíbles, pero probablemente nada supere al momento en el que dimos nuestro primer raquetazo. Siete años después, volvemos a las pistas, pero esta vez el terreno de juego no será nuestro salón, sino el mundo entero. Para empezar, por supuesto, los Mii lucen mejor que nunca, pero eso es sólo el principio. El título, exclusivamente disponible a través de la eShop de Wii U, incluye todas estas novedades:

Wii Motion Plus: El control aprovecha las funciones de la segunda generación del Mando de Wii, por lo que ahora nuestros movimientos son mucho más precisos. La experiencia de juego ha mejorado considerablemente y, al mismo tiempo, no deja de ser apto para cualquier usuario.

Online competitivo: Probablemente era la opción más demandada... y ya es una realidad. Pero este modo no se limita a partidas individuales, sino que, haciendo honor al nombre del juego, también competimos por clubs. Cada club corresponde con una zona geográfica, con lo que cada país tiene varios clubs.

Miiverse: Durante los partidos, podemos comunicarnos con nuestros rivales a través de mensajes y dibujos. El juego incluye una interfaz integrada de Miiverse para que no tengamos que parar el partido. Ya no tenemos excusa para no felicitar al rival si nos gana... .

Alta Definición: El apartado gráfico es lo de menos en la experiencia Wii Sports, pero eso no quita para que su adaptación a Wii U se haya hecho con esmero. El juego luce estupendo en HD, y eso lo hace aún más inmersivo.

Los primeros deportes, bolos y tenis, estarán disponibles el 7 de noviembre.





Será mucho más que Wii Sports, y no solo por la integración con Miiverse o el multijugador online. Nos espera un sinfín de sopresas.

A la carta

«Wii Sports Club» es un portal desde el que acceder a los deportes, y pagar exclusivamente por lo que quieras usar. Estas son las opciones:



Compra: Cuesta 9,99€ cada deporte y lo adquieres para su uso ilimitado. El juego queda guardado en la consola dentro de la aplicación «Wii Sports Club», y no hay que pagar más por mucho que se juegue.
Alquiler: Digamos que te suscribes al club durante un día. Cuesta sólo 1,99€ y te permite jugar a todos los deportes disponibles.
Oferta de inscripción: Nintendo se ha "empeñado" en que no cueste nada probar sus juegos, por lo que las primeras 24h de uso de cualquiera de los deportes es completamente gratuita.



FREE TO PLAY
Según este modelo, el juego es gratis pero luego puedes hacer micropagos para jugar con cierta comodidad o, en el caso de los competitivos online, para tener alguna posibilidad de vencer. En Wii hay una opción similar, que es la versión de



descarga de «Tank! Tank! Tank!»: es gratis, y podemos jugar 3 veces al día con el "pack básico" es decir, sólo multijugador y sin el modo "mi kong". Lo mejor es que descargarlo te da Estrellas en el Club Nintendo.



JUEGOS "CRECEDEROS"
Por otra parte están las actualizaciones gratuitas, que pulen determinados aspectos de los juegos, y los extras de pago. En ocasiones hablamos de nuevas misiones, modos, o algún personaje extra, pero también está el caso de New Super Luigi U, que es prácticamente un juego nuevo. Puede descargarse por sólo 19,99€ -si ya tenias NSMB- o comprarlo en formato físico como juego independiente por 39,95€.



Jugando con Wii en Wii U

Una consola que sigue haciendo historia. Si tienes una Wii U, puedes ir a la tienda, comprar tu «Super Mario Galaxy 2» o tu «Zelda: Skyward Sword» y jugarlo mejor que en tu antigua Wii. Sí, hemos dicho mejor.

Calidad de imagen

Si tenías la Wii enchufada a la tele con el cable amarillo, blanco y rojo que traía prepárate para redescubrir tu colección de juegos. Wii U es la primera consola que viene de serie con cable HDMI y su modo Wii también se aprovecha de esta conexión, con lo que color, brillo, contraste y fluidez mejoran considerablemente. Si ya te habías hecho con un cable por componentes (el de cinco conexiones) lo que notarás en la mayoría de títulos es, como mínimo, una imagen más limpia y definida.

Eso sí, si no quieres empezar de nuevo las partidas, y si quieres cargar en tu Wii U las compras del Canal Tienda, tendrás que entrar en los canales de transferencia de datos en las dos consolas. Como única advertencia, guarda antes los Mii en los mandos, ya que, si no lo haces, no tendrás forma de volver a pasarlos a la Wii original.

La Wii en el GamePad

Ahora ya podemos disfrutar de todos los contenidos de Wii en el Wii U Gamepad. La resolución, el tamaño y la calidad de la pantalla hacen que los juegos luzcan muy bien. Además, el mando incluye sensores junto a la cámara, por lo que no necesitamos la clásica barra de Wii. La imagen llega con la señal limpia y, con unos buenos auriculares, alucinamos con el audio. La única pega es que aún no hay forma de usar los controles del propio Gamepad, por lo que tenemos que apoyar la consola y usarla más como pantalla inalámbrica que como el "Off-TV" al que estamos acostumbrados con el software de Wii U. Igual en próximas actualizaciones...

CABLES DE VÍDEO

El RCA (amarillo) traslada una señal en la que se mezclan luminancia, crominancia y pulsos de sincronización: el clásico PAL 576i. El cable HDMI, sin embargo, permite una imagen progresiva limpia de 1080 líneas.



576i 1080p

Wii "PORTÁTIL"

Para arrancar en modo Wii tienes que mantener B cuando salga el logo de Wii U. Pero si tienes la consola configurada en modo HDMI, no te permitirá hacerlo sin televisión. Ve a "Configuración de la consola / Televisor / Método de conexión" y selecciona "Otro". ¡Listo! Ya puedes jugar a la Wii sin tener tele.



Catálogo de ensueño

Ya sea en una tele (con la nueva conexión HDMI y el ampliado a Full HD) o en la pantalla del Gamepad, Wii U te ofrece la posibilidad de disfrutar de los juegos de Wii mejor que nunca. Ahí va una selección de joyas 100% compatibles con Wii U:

Super Mario Galaxy, Super Mario Galaxy 2, The Legend of Zelda: Twilight Princess, The Legend of Zelda: Skyward Sword, Super Smash Bros. Brawl, Metroid Prime Trilogy, Xenoblade Chronicles, New Super Mario Bros. Wii, Mario Kart Wii, Donkey Kong Country Returns...





¡Hazte con ella!

PACKS para todos los gustos. Ya seas fan de Zelda, de los que se terminan todos los juegos de Mario, o de los que montan la fiesta alrededor de la consola, tendrás una Wii U diseñada para ti. A continuación te mostramos todas las posibilidades para que tengas clara tu elección:





Premium Pack

Todas las Wii U de color negro forman parte de paquetes Premium. Esto implica que llevan 32GB de memoria interna, y que incluyen, además de los dos cables de alimentación y el HDMI, barra de sensores, soporte para la consola, base de carga del Gamepad y soporte del Gamepad. Este pack en concreto viene con el juego Nintendo Land.



Basic Pack

Por su parte, las Wii U blancas son las llamadas Basic, lo que significa que sólo incluyen 8GB de memoria interna. Los archivos de sistema dejan disponible unos 3GB, pero puedes conectarle discos duros por USB. Incluye los cables de alimentación y el HDMI. No obstante, la barra de sensores de tu Wii es 100% compatible si la necesitas.



Zelda: The Wind Waker HD

Premium Pack

El súper éxito del momento. Pack Premium que incluye un código de descarga del juego completo Zelda: The Wind Waker, además de un mando único con motivos del juego. También viene con un bono de 7 días de juego para Wii Karaoke U.



Monster Hunter 3 Ultimate

Premium Pack

El pack más "hardcore" incluye todos los contenidos Premium más un Mando Pro de Wii U y el juego «MH 3 Ultimate». Este mando es compatible con multitud de juegos de Wii U, y es ideal para jugar a los títulos de la Consola Virtual.



Mario & Luigi

Premium Pack

El pack más demandado, y seguramente el llamado a ser el rey de las próximas navidades. Nada menos que un pack Premium con el genial New Super Mario Bros. U más el no menos genial New Super Luigi U. Y encima incluye un bono de una semana de uso de Wii Karaoke U. Este pack lo podrás encontrar en tiendas a partir del 8 de noviembre.



LEGO CITY Undercover

Premium Pack

Si lo tuyo son los juegos de LEGO, aquí tienes la consola que buscabas: edición limitada del modelo Premium que incluye el juego exclusivo de Wii U LEGO City Undercover, más un bono de una semana de uso de Wii Karaoke U. Fecha de lanzamiento: 15 de noviembre.



Wii Party U

Basic Pack

Ojo que este pack tiene poco de básico. La consola es la blanca (8GB), pero sí incluye la barra de sensores, además de un mando Wii Plus, el juego Wii Party U, el juego Nintendo Land, un bono de una semana de uso de Wii Karaoke U, y nuevo soporte para colocar el Wii U Gamepad de forma horizontal. Fecha de lanzamiento: 15 de noviembre.



Just Dance 2014

Basic Pack

Otro pack enorme que acompaña a la "pequeña" Wii U blanca. ¿Preparado para cantar, bailar y divertirte al máximo? El pack incluye el éxito «ust Dance 2014, Nintendo Land, y un bono de una semana de Wii Karaoke U, además de un mando Wii Plus con su correspondiente barra de sensores. Fecha de lanzamiento: 22 de noviembre.



El 29 de noviembre será una fecha recordada en la historia de los videojuegos: llega un nuevo Mario en 3D. Es decir, vuelven la magia, la imaginación... ¡y el multijugador! Te lo contamos en cinco claves.

Maravilla multijugador

Mario, Luigi, Peach y Toad... ¡se pican entre ellos!



Además de sus gráficos, lo primero que te sorprenderá de Super Mario 3D World es que será **el primer Mario 3D multijugador**. En modo local, para cuatro jugadores... y con cuatro personajes con distintas habilidades: Mario será el héroe equilibrado de siempre; Luigi saltará más alto que nadie; Peach flotará un par de segundos en el aire y, por lo tanto, será ideal para los novatos que no quieran caer al abismo a la primera; y Toad correrá más rápido, y por lo tanto los expertos recurrirán a él cuando quieran superar su marca en cada nivel.

Tu aliado... ¡tu rival!

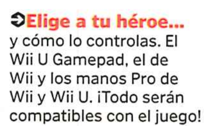
Al finalizar cada nivel se nos mostrará **un ránking** de los puntos conseguidos por cada jugador. ¡El juego buscará que nos piquemos de mala manera, porque el ganador llevará una corona en el siguiente nivel... que le podremos arrebatar! Claro que a veces vendrá bien cooperar, por ejemplo agarrando a otro jugador y lanzándole a una zona elevada...

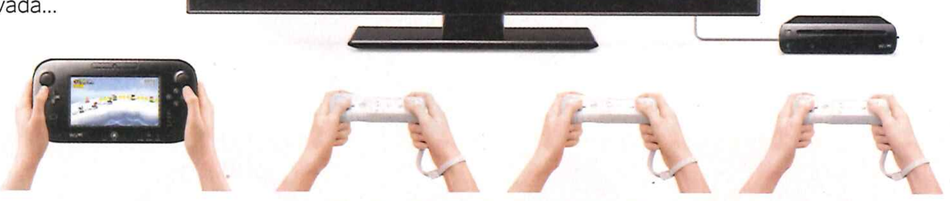












Elige a tu héroe... y cómo lo controlas. El Wii U Gamepad, el de Wii y los manos Pro de Wii y Wii U. ¡Todo serán compatibles con el juego!



El nuevo país de las hadas

La aventura comenzará con el secuestro... ¡de un reina!

El mundo que visitaremos no será el Reino Champiñón, si no el **País de las Hadas**, al que llegaremos por una misteriosa tubería transparente. Todo comenzará con un shock: Bowser ha capturado a las hadas y encerrado a cada una en el castillo final de cada mundo. Aún es un misterio cuántos mundos habrá.

La familia Bowser

El mapa será casi un nivel en sí mismo, ya que esta vez no nos moveremos por él sobre raíles, sino libremente. Y Bowser no estará solo en su invasión del nuevo mundo: volverán **los koopalings**, a los que nos enfrentaremos en batallas finales. Pero no serán las únicas, habrá nuevos enemigos finales tamaño XXL...

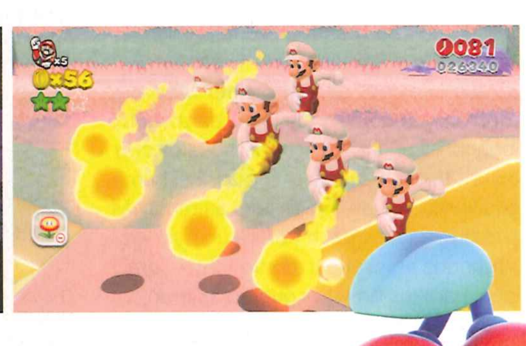


¡Nuevos Power-ups!

Super Mario 3D World presentará los súper poderes más novedosos de los últimos Mario.







Campana

El objeto con el que conseguiremos **el disfraz de gato**. Nos permitirá correr a cuatro patas y lanzarnos desde el aire hacia un enemigo para darle un arañazo. Pero su función más útil será la de permitirnos **trepar unos segundos** por casi cualquier superficie. Si tras esta carrera vertical no nos agarramos a algún saliente, comenzaremos a resbalar, pero será más que suficiente para llegar a zonas inaccesibles de otra manera o para **atajar en cualquier nivel**. Ah, y también te servirá para encaramarte en los alto de algún jefe final...

Caja cañón

La coges, te la pones y disparas balas de cañón. Eso ya mola, pero es que además **no es un power-up** en sí mismo. Pertenece al **nuevo tipo de objetos** que te pones encima, independientemente de si ya estás transformado o no. Habrá una **caja con hélice** y un **disfraz de Koopa**. Y además objetos para agarrar como una maceta con una Flor Piraña... ¡para que muerdas a los malos!

Duplicereza

¡Toma ya! Coges una y **tu personaje se duplica**. Y los manejas a los dos a la vez. ¿Qué pasa si coges otra? ¡Que te triplicas! Así, hasta **cinco "clones"** puedes controlar al mismo tiempo... por lo menos que se haya revelado hasta ahora. Todas harán **los mismos movimientos** cual coreografía de ballet. Imagina a cinco Marios lanzando bolas de fuego, corriendo por distintas altura del escenario o pulsando varios interruptores a la vez... Y todo mientras el resto de los jugadores van a su bola por la pantalla. ¡Maravilloso caos plataformero!

Y tambien vuelven algunos clásicos

El juego recuperará algunos de los mejores power-ups, incluidos la Super Hoja que nos convierte en **Mario Tanuki** (también en versión dorada), el Mega Champiñón que **aumentará nuestro tamaño** y las flores para lanzar **bolas de fuego** y **bumeranes**.



Super Hoja



Mega Champiñon



Flor de fuego



Flor Boomerang

¡Solo en Wii U!

¡Sacará partido a sus posibilidades únicas!

La pantalla táctil del Wii U Gamepad nos permitirá **paralizar a los enemigos y algunas plataformas** con solo tocarlos. Algo que está pensado para que un jugador experto ayude a los novatos en zonas especialmente difíciles.

Para explorar... ¡toca!

Tocar la pantalla tendrá otra función: hacer aparecer **monedas invisibles** o revelar **bloques escondidos**. Y para que no pulsemos en cada centímetro de escenario, pequeñas pistas visuales delatarán la presencia de estos secretos.



¡Miiverse!

Recogiendo estos sellos esparcidos por los escenarios ganaremos elementos para personalizar nuestros mensajes.



Imaginación en 3D

Será una superaventura, llena de sorpresas.

Todo un nuevo Mario con montones de niveles 3D por descubrir. ¿Hay algo más excitante? Muchos tendrán un estilo similar a los de **Super Mario 3D Land** de 3DS, y se mostrarán desde una cámara con zoom que dará una amplia visión de los escenarios, muy cómoda para las partidas multijugador. Pero si jugamos en solitario, en muchos mundos será posible **mover con libertad la cámara** (con el stick derecho o moviendo el Wii U Gamepad, lo que prefiramos) como en anteriores aventuras 3D del fontanero. Para que exploremos a gusto.

Como solo Mario sabe

Super Mario 3D World va traer un montón de ideas nuevas, que darán una variedad extraordinaria al desarrollo. Habrá que llegar al **banderín final** de cada nivel, sí, y buscar **tres estrellas verdes** ocultas que sustituyen a las típicas Monedas Estrella. Pero por cada elemento conocido habrá una sorpresa. Como las **tuberías transparentes**: al entrar en ella dirigiremos el movimiento de nuestros personajes en las bifurcaciones, para evitar peligros. O **las zonas 2D** de algunos niveles: en ellas manejaremos la sombra de nuestro personaje proyectadas contra un muro. Y fases especiales, como las que superaremos a lomos de un dinosario acuático... ¡tipo Yoshi, pero gigante!

Una obra de EAD Tokio



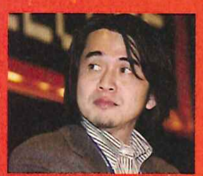
De todos los equipos de desarrollo interno de Nintendo, EAD Tokio es el único que no está en Kioto. Ahora tiene unos 65 trabajadores, centrados en su mayoría en dar los últimos toques a su magna obra: Super Mario 3D World.



¿Qué experiencia tienen? TODA. Los chicos de Tokio han realizados los últimos juegos 3D del fontanero: Super Mario Galaxy 3 y Super mario 3D Land, dejando los New Super Mario Bros. en manos de EAD 4 en Kioto.



Koichi Hayashida es el director de Super Mario 3D World. Fue programador en Super Mario Sunshine, diseñador de niveles en Galaxy, y director de Galaxy y Super Mario 3D Land. Un crack.



El jefe de Hayashida en el proyecto es Yoshiaki Koizumi, productor del juego. Empezó en Nintendo ilustrando y diseñando el manual de instrucciones de Zelda A Link to The Past de Super NES.





Un mito entre dos mundos

Link está a punto de revisitar la Hyrule de Super Nintendo como nunca la habíamos visto: con una historia reescrita desde el principio, dos mundos opuestos llenos de personajes nuevos y tres dimensiones que nos harán sentir el vértigo.

Hacía mucho que un Zelda portátil no levantaba tanta expectación como A Link Between Worlds. El primer juego de la saga diseñado para 3DS será **una fusión entre lo clásico y lo nuevo**, secuela del mítico A Link To The Past de SNES y al mismo tiempo el primero en renovar muchos conceptos jugables de la serie. La aventura estará situada cronológicamente entre A Link To The Past y Oracles of Ages/Seasons de GBC, y no solo se ha recuperado la perspectiva cenital y el control de esos juegos, sino que Link encontrará en su camino guiños a todos los Zelda, desde la Máscara de Majora que cuelga en su casa a la melodía que suena cuando conoce a Zelda, la misma que en Ocarina of Time. Al mismo tiempo, el juego traerá novedades con el objetivo de hacer el desarrollo menos lineal: **Link comprará sus herramientas**, como el arco o el martillo, lo que parece abrir la posibilidad, aún no confirmada, de que elijamos el orden de visita de algunas mazmorras. El viaje, que comenzará el **22 de noviembre**, va a ser apasionante, como demuestra este pequeño adelanto.



COMIENZO FAMILIAR

Una vez más, un Zelda comienza con alguien interrumpiendo **el plácido sueño de Link**. En este caso es Guri, el hijo del herrero, porque el joven Link trabaja en una fragua. Nada más salir de casa, reconoceremos **un verde Hyrule** muy parecido al de A Link To The Past. A la izquierda hay una veleta, para salvar la partida.

YUGA, EL SINIESTRO

Gracias a su **misterioso báculo**, convierte en pinturas a las mujeres hermosas que encuentra. Al principio del juego, Link trata de detenerle... pero Yuga le transformará en dibujo en la pared. El objetivo real de Yuga es aún más siniestro: **devolver la vida** a su misterioso maestro...

JOVEN PRINCESA

Muy pronto **visitarás a Zelda**, para que te aconseje cómo afrontar la amenaza de Yuga. Te pondrá tras la pista de los sabios y de la primera búsqueda del juego, la de **los Tres Orbes Sagrados**. En estos primeros compases te encontrarás con viejos conocidos, como **Impa**, la anciana cuidadora de Zelda, o **Dampe**, ¡el enterrador de Ocarina of Time!

Zelda, Impa, Dampe... solo en los primeros compases del juego ya veremos a muchos viejos conocidos

LINK EN PINTURA

La famosa nueva habilidad de Link será clave para avanzar casi desde el principio. En el mundo exterior del juego, **convertirnos en pintura** sobre rocas o muros nos permitirá acceder a muchísimas zonas secretas... y por lo tanto para conseguir las ansiadas piezas de corazón que aumentan nuestra vida máxima. En las mazmorras, nos será muy útil para resolver puzles.

MÁGICO HYRULE

El mítico país se representará con gráficos 3D que veremos desde una perspectiva cenital (la cámara, eso sí, cambiará en las escenas de video). Hyrule estará lleno de vida, personajes con los que hablar y minijuegos que descubrir. El primero, aguantar una avalancha de cucos durante 30 segundos. ¡Un Zelda sin cucos no sería un Zelda!

¿QUIÉN ES RAVIO?

Un comerciante al que conocemos tras caer inconscientes en nuestro primer encuentro con el villano, Yuga. ¿Nos ha salvado Ravio? ¿Por qué se oculta tras **una máscara de conejo**? Él te entregará el brazalete que te convierte en dibujo, así como los míticos arco, martillo y búmeran.



The Legend of Zelda: A Link Between Worlds

LAS TRES TORRES

Son **las tres primeras mazmorras** del juego, y hay que visitarlas en orden: la Torre del Este, la Torre de los Vientos y la Torre de Hera. En la primera el objeto clave es el arco, indispensable para activar interruptores. Los puzles jugarán con la profundidad 3D y, en el último piso, nos esperará el correspondiente jefe.

MÁGICAS HERRAMIENTAS

Un cambio importante de este Zelda será que al utilizar los objetos de Link (el arco, el búmeran, un cetro que lanzará fuego o esta flamante hoja que nos permitirá planear) no gastaremos munición, sino que se irá vaciando **una Barra de Vigor** que se rellenará cuando descansemos.

APOYO TÁCTIL

El control básico será con stick o cruceta y botones, y la pantalla táctil tendrá varias funciones: mostrará el mapa interactivo y servirá para gestionar el inventario (asignaremos objetos a los botones X e Y). En ella veremos cómo va nuestra búsqueda, con huecos para **los Tres Orbes Sagrados... y 7 objetos más**. ¿Habrá 10 mazmorras?

MUNDO OSCURO

El gran misterio del juego, **Lorule, es el reverso oscuro de Hyrule**. Llegaremos a él a través de portales que solo atravesaremos convertidos en pintura. El mapa tendrá algún parecido con el de Hyrule, pero será un mundo distinto con sus personajes... como **Hilda**, una versión alternativa de Zelda. Y la leyenda habla de una **Trifuerza Oscura**.

Hyrule y Lorule, Zelda e Hilda... la dualidad de mundos y personajes será el elemento clave de la historia

AMIGOS DE HYRULE

¿Quienes son los habitantes de Hyrule en esta época? Link vive entre hylianos, (como el herrero y su familia) y en el juego visitaremos lugares conocidos como el pueblo de **Kakariko**. Entre las razas que habitan el lugar están **los Zora de Río**, con el mismo aspecto que en A Link to The Past.

¡VIVA LA AVENTURA!

Y lo que no debes dudar ni por un segundo es que este juego será pura aventura épica. Preciosas **escenas de vídeo** para subrayar los momentos dramáticos, una historia que bebe de toda la leyenda con montones de guiños a capítulos anteriores y una banda sonora que recuperará temas y efectos de sonido clásicos. Así se crea magia.


Novedades



LOS MEJORES JUEGOS QUE PUNTUAMOS





SKYLANDERS SWAP FORCE pág 38



Wii PARTY U pág 44



DEUS EX DIRECTORS CUT pág 48



BATMAN ARKHAM CITY pág 50

Wii U



Género **Plataformas**
Compañía **Sega**
Jugadores **1-2**
Precio **47,95 €**
sega.es/soniclostworld



Argumento
El Doctor Eggman ha reclutado a Los Mortíferos Seis, pero se acaban rebelando contra él, así que tendrá que unirse a Sonic y adentrarse en Héxagon para pararles las pezuñas.

Sonic Lost World

La estrella de Sega se vuelve menos fugaz para protagonizar su plataformas más galáctico... tanto que sólo le falta el bigote.

Las olimpiadas unen mucho, pero no tanto como el género que vio nacer a los dos mayores iconos de los videojuegos. Por eso, Sega ha elegido a Wii U y 3DS para reconciliar a su erizo con tres viejos enemigos: Nintendo, su compañía rival en los noventa; Mario, el corresponsable de esa competencia, y por último, su verdadero enemigo en la última década: el propio Sonic, que ha ido perdiendo anillos desde que saltó a los gráficos 3D.

Es hora de pisar el freno

Pues esta vez sí, parece que Sonic se ha cansado de que le quiten puntos del carné (y sobre todo, puntos de los análisis), así que tras el éxito de Sonic Colors ha decidido reducir la endiablada velocidad de juegos como Sonic Generations, donde el "puercospin-dash" gripó el verdadero motor de la saga: las plataformas.

Para la ocasión, el Sonic Team ha creado un **mundo flotante** lleno de gigantescos cilindros ingrávidos llamado Héxagon, que recorremos en 360º. Basta con accionar el stick izquierdo para correr y el gatillo derecho 'ZR' para meter el turbo, mientras lanzamos ataques teledirigidos (Homing Attack) con 'A' o cargamos sprints rodantes con el gatillo izquierdo (Spin Dash). Y entonces descubrimos la patada, que se ejecuta con 'Y' tras fijar al robot de turno, pero la gran novedad está en los movimientos de parkour, con los que Sonic puede trepar paredes y agarrarse a las superficies cual "Erizo Auditore", así como rebotar entre muros, realizar saltos dobles o subirse por los árboles, logrando mantener un ritmo constante que sólo se ve interrumpido por obstáculos tan puñeteros como los infinitos pinchos o los molinos de viento de Windy Hill. El diseño de este mundo, por cierto, nos remonta a la célebre **Green Zone de Sonic The Hedgehog**, donde encontramos a viejos enemigos como los peces, mariquitas, abejas y cangrejos robóticos. En este sentido, cada mundo destila un aire clásico adaptado a la actualidad, o dicho de otra plataforma, a Mario Galaxy. ➲



Los escenarios 2D evocan la esencia de los primeros Sonic y lucen así de vistosos.



Las fases de nubes recuerdan mucho al control de Mario Muelle, y no son nada fáciles.

Variedad de situaciones para rizar el e-rizo

El punto fuerte de Sonic Lost World es la diversidad de mecánicas. Además de los Wisps, que incluyen seis poderes nuevos (corchea musical, asteroide, águila roja, rayo, terremoto y bomba negra) más las que ya vimos en Sonic Colors (láser, cohete, taladro, aerodeslizador), también nos esperan fases muy variaditas.


Aquí controlas una bola de nieve por un circuito mientras se le pegan los anillos.


Las fases de bonus son las más sosas y repetitivas. Sólo hay que mover el trampolín o el cañón desde el GamePad.



Lo de Sonic es fijación

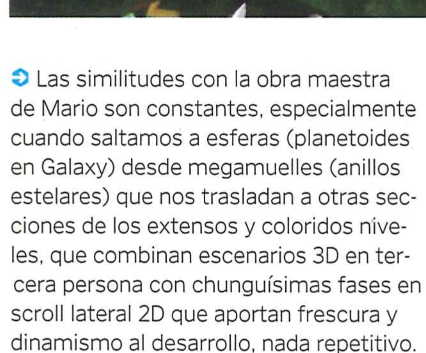
Automática, para más datos. Gracias al Homing Attack, sólo tenemos que pulsar el botón 'A' para que Sonic ataque, o 'Y' para soltar un patadón.

Las similitudes con la obra maestra de Mario son constantes, especialmente cuando saltamos a esferas (planetoides en Galaxy) desde megamuelles (anillos estelares) que nos trasladan a otras secciones de los extensos y coloridos niveles, que combinan escenarios 3D en tercera persona con chunguísimas fases en scroll lateral 2D que aportan frescura y dinamismo al desarrollo, nada repetitivo.

Un asunto de gravedad

El problema de este Sonic es que en su empeño por seguir los últimos pasos espaciales de Mario, pierde gran parte de su personalidad, y la originalidad potencial del juego acaba quedando eclipsada por sus excesivas referencias nintenderas, mientras huimos de manzanas rodantes, recorremos rampas cual Yoshi en Mario Galaxy 2 o saltamos sobre galletas a lo Super Mario 3D Land. Por suerte, la variedad de situaciones compensa la falta de ideas originales: desde fases a lo Sonic Spinball en un escenario inspirado en el mítico Casino Night Zone, hasta un nivel mucho más sosegado en el que dirigimos una bola de nieve por un circuito a lo Super Monkey Ball. Como veis, Héxagon es un carrusel de influencias, aunque siempre prevalece la galáctica.

Para romper esta sensación de "déjà Wii", el Sonic Team ha recuperado los Wisps del genial Sonic Colors y ha adaptado su control a la pantalla o el giroscopio del Gamepad con desigual resultado. Por un lado, manejamos el divertidísimo





El des-fase de Héxagon

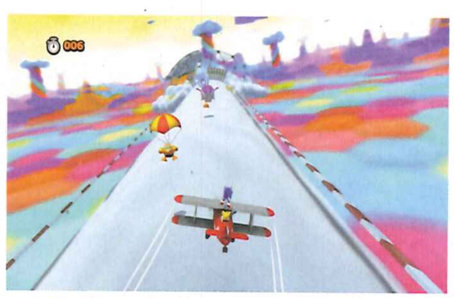
Entre los mundos del juego, hay fases especiales como ésta en la que controlamos a Sonic en caída libre, aunque se hacen muy cortas.

SONIC ADOPTA LAS IDEAS DE MARIO GALAXY PERO NO HACE LO MISMO CON EL CONTROL

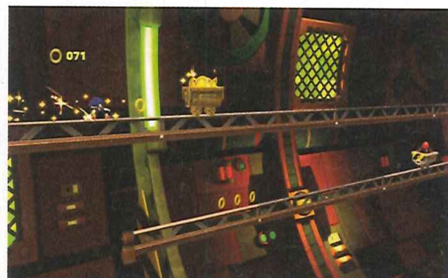




¿A qué os recuerda esta esfera? Pues ya sabéis lo que hay que hacer: esquivar a los gusanos y atizarles cuando se dejen.



El octavo mundo esconde los cuatro niveles más originales del juego, incluida esta intensa travesía en avioneta con Tails de copiloto.



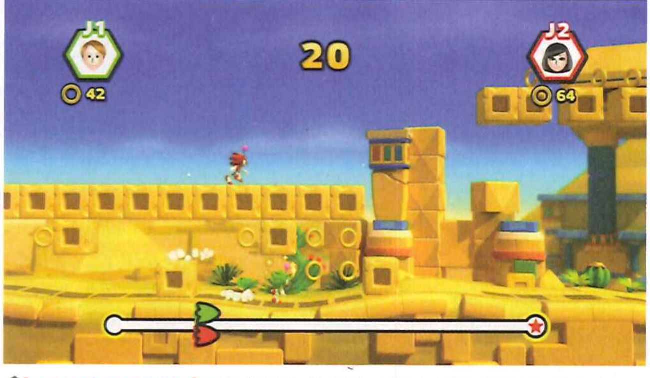
Las fases sobre raíles son frenéticas y recuerdan mucho a las minas de Donkey Kong Country, aunque aquí también las hay en 3D.

Galería DLColeccionista

Los 30 minivehículos teledirigidos se usan en el modo cooperativo para que un segundo jugador os eche una mano recolectando anillos o lanzando bombas. Es el caso del Omochao descargable que regalamos este mes.







Las carreras para dos en busca de anillos (uno mira a la tele, otro al GamePad) son lo más divertido del multijugador, pero hay ralentizaciones.

taladro con el dedo o el águila roja a base de inclinar el mando para atravesar anillos a lo Star Fox, pero luego encontramos otros Wisps tan tontunos como la corchea musical, que podría haber seguido algún patrón rítmico, o el prescindible asteroide que va absorbiendo todo lo que pilla a su paso. Sin embargo, lo que más absorbe nuestra paciencia es la **altísima dificultad del juego**, que alcanza cotas desesperantes a causa de un **control poco fiable** y una cámara que nos quita visibilidad (debería alejarse y no lo hace) a la hora de retroceder en los niveles 3D.

La comunidad del anillo

Para facilitarnos la vida, podemos saltarnos las secciones más puñeteras gracias a unas cápsulas aladas en plan "super-guía", aunque mola más pedir ayuda a un segundo jugador en modo cooperativo, que usará el Gamepad como pantalla secundaria para recorrer juntos los

SUS 32 NIVELES PARECEN POCOS, PERO SON MUY REJUGABLES Y DUROS DE PELAR

28 niveles (más 4 extra) de la historia. Aquí es donde entran en juego los robots teledirigidos que intercambiamos con la comunidad Miiverse o desde la versión de 3DS, un aliciente muy interesante que fomenta la interacción entre jugadores y sobre todo, el factor coleccionista.

A pesar del descontrol general y su pérdida de identidad, este Sonic es **tan desafiante y adictivo** que vale la pena aceptar el reto. Si alguien le pone verde, es porque no ha logrado pasarse ni el primer mundo... o porque es daltónico.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★★
Es el Sonic más bonito que recordamos. Entornos enormes, coloridos, detallados, y todo muy fluido.

Diversión ★★★
Cuesta dominarlo, pero se nota el esfuerzo por no dejar de sorprender y picar nuestro orgullo jugón.

Multijugador ★★
Aprovecha bien el Gamepad como pantalla para el segundo jugador y mola su interacción con Miiverse.

Duración ★★★
Unas ocho horas para sus siete mundos, pero realmente rejugable si vas a por todos los anillos rojos.

Lo mejor y lo peor

La variedad de mecánicas. Los últimos jefes. Las fases en scroll 2D. Es dificilísimo...

...a veces en exceso, a causa del control y la cámara. Demasiado parecido a Galaxy.

Nuestra opinión

Sonic se rinde ante el astro rey de los saltos

Sonic Lost World parece diseñado sobre las bases de Mario Galaxy, lo que sacrifica la personalidad del erizo en favor de la variedad y el ritmo. Lástima que sus fallos de control le impidan brillar como su ex rival consolero.

Te gustará...

Más que... Epic Mickey 2

Menos que... Rayman Legends

Total



EL DATO
Tienes más de 50 héroes para elegir, y todos los personajes de los juegos anteriores







Género	**Aventura**
Compañía	**Activision**
Jugadores	**1-2**
Precio	**69,95 €**
Skylanders.com/es	



Argumento
Kaos quiere utilizar un volcán para propagar energía oscura y así poder gobernar Skylands. La misión de nuestros héroes será evitarlo con la ayuda de la fuerza Swap.

Skylanders Swap Force

Intercámbiate para salvar Skylands

La saga Skylanders se ha convertido en un referente para los juegos destinados a un público joven, y en todo un éxito de ventas a nivel mundial. Después de haber disfrutado con Spyro's Adventure y Giants, ya podemos volver a recorrer las tierras de Skylands en una nueva y trepidante aventura donde los protagonistas son los **nuevos personajes intercambiables** de la Swap Force, que tendrán la complicada misión de proteger a los Antiguos Elementales, al tiempo que intentan salvar Skylands de los planes del malvado Kaos y su ejército.

Nuevos Héroes en Skylands

En Swap Force podremos disfrutar de **32 nuevos personajes**, 16 de ellos pertenecientes a la fuerza Swap de intercambio. En total hay **más de 50 héroes** disponibles para esta nueva aventura, y recordad que además podréis jugar con los personajes de anteriores entregas gracias al nuevo Portal de Poder. Pero hablemos de los Skylanders de la fuerza Swap, porque son los verdaderos protagonistas de la aventura, diseñados para que podamos sacarle el máximo partido al intercambio de habilidades. Durante los numerosos niveles de la aventura nos encontraremos con **puertas elementa-**





Swap Force para todas las consolas

Si tienes Wii o Wii Mini, hay un Swap Force para ti, y tienes disponible el starter pack y el dark edition. En 3DS encontrarás una historia y niveles exclusivos para la portátil, y tres personajes diferentes de Wii U o Wii: Rattle Shake, Volcanic Eruptor y Free Ranger.



En Skylanders Swap Force también tendremos que afinar la puntería montados en nuestra nave, eliminando numerosos enemigos y obstáculos para poder avanzar.



Derrota al malvado Kaos y su ejército. Tendremos que hacer frente a numerosos enemigos para salvar Skylands, enemigos que destacan por su variedad y diseño.

Puertas elementales

Accede a estas zonas con el Skylander correspondiente y descubre numerosos secretos.





En las zonas de desafío probaremos habilidades determinadas, como escalar muros. ¡Elige bien a tu Skylander!



Entra en la cápsula de poder, mejora tus Skylanders y compra nuevos poderes y habilidades para tus héroes.

les y puertas elementales dobles. Para acceder hará falta combinar correctamente nuestros héroes para que pertenezcan al elemento que nos garantice el paso. Si conseguimos acceder, podremos conseguir numerosos coleccionables, tesoros y regalos que nos ayudarán a potenciar ciertas habilidades.

Pero las puertas elementales no son la única forma de sacar partido a nuestro personajes y conseguir tesoros, también habrá muchísimas **zonas de desafío** repartidas por todo Skylands. Cada desafío corresponde a una habilidad en concreto y sólo podrán realizarse con el Skylander que posea dicha habilidad. Toda la aventura está pensada para que combinemos los personajes de forma que estaremos continuamente cambiando nuestras figuras. De hecho, cada nivel tiene diversos tramos en los que los personajes que pertenezcan a un determinado elemento serán mas fuertes.

ACTIVISION Y VICARIOUS VISIONS NOS TRAEN LA MEJOR ENTREGA DE SKYLANDERS

En Swap Force también hay sorpresas para los héroes de anteriores entregas, por ejemplo cofres que sólo se pueden abrir con **Skylanders Gigantes**. Además, las fuerzas intercambiables no son la única novedad en Swap Force, ya que por primera vez en la saga nuestros héroes puedn saltar y subir hasta el nivel 20. Recordad que en anteriores entregas el máximo nivel al que podíamos llevar nuestros personajes era 15. Poder saltar nos facilitará las cosas a la hora de superar zonas de plataformas, resolver puzles o realizar potentes combos. El sistema

16 Skylanders intercambiables

Son la principal novedad de esta nueva aventura de la saga Skylanders: 16 héroes de la fuerza Swap con los que realizar hasta 256 combinaciones posibles mediante un sistema de imanes. Basta intercambiar las piezas inferiores de nuestras figuras para obtener así nuevas habilidades y poderes.



Wash Buckler y Blast Zone formarán parte del Starter Pack y se intercambiarán para convertirse en Wash Zone y Blast Buckler.





Encuentra todos los tesoros y coleccionables, hay muchísimos en cada nivel.



Sobrevive a oleadas de enemigos en las arenas de combate.

16 nuevos Skylanders

Además de los Skylanders de la fuerza Swap, podremos disfrutar de 16 Skylanders comunes creados desde cero para esta nueva aventura. A las 16 figuras intercambiables y a los 16 Skylanders comunes, se unirán ocho personajes Lightcore y otros 16 héroes de anteriores entregas, que se han rediseñado para la ocasión y lucen nuevo look en Skylanders Swap Force.



Podremos disfrutar de 8 Skylanders Lightcore, Star Strike será uno de ellos.



Countdown será uno de los 16 nuevos Skylanders comunes de Swap Force.



Zoo Lou tiene el poder de invocar el espíritu de un lobo.



Nuevos poderes. Desbloquea nuevos poderes y habilidades subiendo de nivel y encontrando gemas de alma repartidas por los escenarios.

de mejoras es bastante completo, y con las monedas que vayamos recogiendo por los diversos niveles podremos comprar numerosos ataques y mejorar las habilidades de nuestros personajes. En el caso de los Skylanders de la fuerza Swap, podremos mejorar las habilidades tanto de la parte superior como de la inferior. Además, si vamos recogiendo todas las gemas de alma que encontremos, desbloquearemos nuevos poderes, aunque no necesariamente serán del Skylanders que estemos usando, así que puede ser que desbloquees mejoras para un héroe que no tengas en tu colección.

Variedad y colorido

Gráficamente, Swap Force supone una gran evolución con respecto a anteriores entregas. Cada nivel de la aventura está cuidado al máximo y repleto de detalles: **no hay dos niveles iguales**. El diseño de todos los personajes es fantástico, con unas animaciones muy simpáticas y unos personajes secundarios muy divertidos y originales. Los enemigos destacan por su enorme variedad, eso sí, algunos se repiten en todos los niveles pero adaptándose a las características de cada zona. Mención especial se merecen los jefes finales, bastante espectaculares y con unos diseños muy cuidados, y de los que tendremos que descubrir sus puntos débiles para derrotarlos. Pese a toda esta mejora, nos hemos encontrado con algunos fallos técnicos, pero que no afectan al gran resultado final.

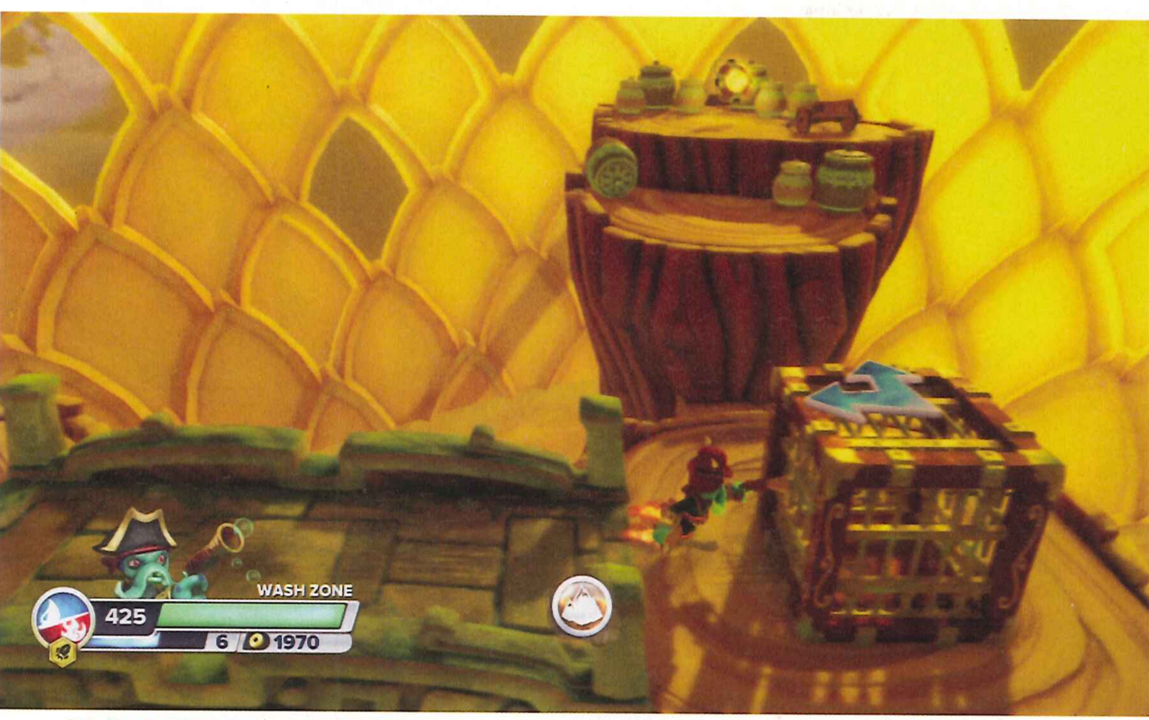
Para acompañar la aventura de esta nueva entrega contamos con una banda sonora épica creada por Hans Zimmer,



Habilidades Swap Force

Los Skylanders Swap cuentan con habilidades únicas para acceder a las nuevas zonas Swap. Son rebote, trepar, cavar, cohete, sigilo, velocidad, giro y teletransporte.

LA COLECCIÓN CRECE HASTA LOS 134 SKYLANDERS: Y TÚ QUERRÁS HACERTE CON TODOS



➲**Ayúdate de los elementos del entorno** para acceder a numerosas zonas donde encontrarás tesoros y secretos.



➲**Resuelve pequeños puzles** y accede a nuevos escenarios en los que encontrar coleccionables y monedas para comprar mejoras.


➲**Zonas de velocidad,** por ejemplo sobre un arcoíris mientras acabamos con nuestros enemigos ayudados por muñecos de nieve.

¿Qué edición prefieres?

En el **Starter Pack** tendremos a nuestra disposición a dos de los nuevos Skylanders intercambiables: Wash Buckler y Blast Zone, y a Ninja Stealth Elf, que regresa con un cambio de look. El pack de inicio se completa con varias tarjetas coleccionables.

En la **Dark Edition** podremos disfrutar de cinco personajes en sus versiones Dark, un póster con los personajes de Skylanders, cinco tarjetas intercambiables y cinco tarjetas con códigos secretos. Es una edición exclusiva de El Corte Inglés.







➲**Wash Buckler,** uno de los nuevos Skylanders intercambiables en pleno combate. Mejóralo al máximo para realizar potentes combos.

y que se adapta muy bien a cada tramo del juego. Además, Skylanders Swap Force cuenta con un **doblaje al castellano** bastante decente y con un gran número de voces. En ocasiones el audio no está bien sincronizado o las voces se escuchan demasiado bajas, pero resultan sólo anécdotas dentro del **gran acabado visual y sonoro** de la nueva aventura de los Skylanders.

¿La mejor aventura de la saga?

Pues creemos que sí. La historia principal se puede completar en menos de 10 horas, pero es tan sólo una pequeña parte de todo lo que esconde Swap Force. Pese a su **sencillez, es un juego muy profundo** y con infinidad de opciones. Hay muchísimos coleccionables, desafíos, tesoros y zonas secretas a las que acceder, y por si fuera poco, tenemos las **arenas de combate** para entrenar nuestras habilidades contra oleadas de

PLATAFORMAS, PUZLES, TESOROS... SON SÓLO UNA PARTE DE SWAP FORCE

enemigos. Además, la aventura cuenta con un **modo cooperativo** en el que podremos disfrutar con un amigo de las nuevas aventuras de los héroes de Skylands. La saga Skylanders nos regala su mejor entrega, **más larga, más profunda y más divertida**, con muchísimas cosas por hacer y un importante factor rejugable si tenemos en cuenta los más de 100 personajes disponibles contando con los Skylanders de Spyro's Adventure y Giants. ¿Estás preparado para volver a salvar Skylands?

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★
Espectacular diseño de niveles y personajes. Todo está cuidado al detalle en las tierras de Skylands.

Diversión ★★★★
Salvar Skylands del malvado Kaos es una gozada, y más si podemos combinar poderes y habilidades.

Multijugador ★★★
La diversión se multiplica jugándolo en compañía. Y además tenemos arenas de combate para dos.

Duración ★★★
La historia principal dura cerca de 10 horas, pero tenemos muchísimos coleccionables y desafíos.

Lo mejor y lo peor

☺ La variedad de niveles y el diseño de personajes. Más de 50 Skylanders. Su profundidad.

☹ La aventura principal es corta. ¡Querrás hacerte con toda la colección! Y no será barato...

Nuestra opinión

La mejor aventura de los Skylanders

Mejora la fórmula de sus predecesoras, y además es capaz de innovar con las figuras intercambiables y añadiendo mejoras a la mecánica de juego. Un título imprescindible para los más pequeños de la casa.

Te gustará...

Más que...


Disney Infinity (Wii U)

Menos que...

Lego City Undercover (Wii U)

Total


89


SKYLA
SWAP


NDERS
FORCE
TM











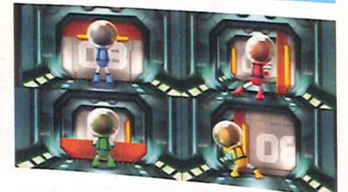


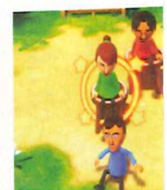










Wii U



3

Género **Minijuegos**	
Compañía **Nintendo**	
Jugadores **1-4**	
Precio **47,95 €**	
www.nintendo.es	



Argumento

Un argumento o más bien 65. Un juego compuesto por más de 65 retos diferentes. Torneos, gimkanas, carreras a contrarreloj... Hay de todo.

Wii Party U

El mejor salón recreativo está en tu casa

El otoño es frío, pero no tiene porqué ser solitario. Es temporada de 'party games' en Nintendo y montar una fiesta con amigos y familia va a resultarte mucho más fácil. Wii Party U tiene una **colección de minijuegos para todos los públicos** en los que lo más importante puede ser...¡lo que tú quieras! Podéis competir para dejar claro quién es el mejor o unir vuestras fuerzas para completar los cientos de objetivos que propone el juego.

Con o sin TV

Dependiendo del tiempo que os apetezca jugar, el número de jugadores que seáis o del tipo de juego que os guste, **Wii Party U se ajusta a cualquier opción**. Solo tenéis que encender vuestros WiiMotes y el juego hará el resto. Y si no os ponéis de acuerdo, eligiendo la opción "sugerencias" nuestro anfitrión Paco Party puede aconsejaros partidas. Dale las gracias al mando de Wii U porque esta temporada es imposible que te aburras. Mientras tus amigos juegan con sus mandos de Wii, **tú puedes dirigir la acción desde el pad**. Si lo prefieres, puedes utilizar el GamePad como mando principal junto a un amigo y "luchar" en la misma pantalla, o combinar los dos mandos. Por supuesto, puedes jugar tú solo con el Off-TV y el juego generará a tus oponentes virtuales.

Una fiesta sin fin

Wii Party U es un juego para disfrutar en el salón, algo que se está perdiendo por el juego online. Es genial y muy agradecido recordar formas de juego en compañía que cuenten con tanta variedad de opciones para pasar horas y horas de diversión. **Es un paso adelante comparado con Nintendo Land**: tiene más minijuegos, explota todavía más las bondades del mando y está totalmente pensado para el grupo. Además, su estructura es más inteligente. Tiene tres modos principales: **los juegos de fiesta** son bien largos y



Juegos de fiesta

Estos tableros virtuales se meriendan al parchís. Y si no, compruébalo tu mismo...



Isla Gamepad

Pueden jugar entre 2 y 4 jugadores. Los juegos son más largos y perfectos para jugar tranquilamente, como en un tablero virtual. En Isla GamePad recorres un paraíso tropical con tus amigos. Lo importante es llegar el primero, pero te esperan un montón de obstáculos que complicarán el avance. Incluso tirar el dado para avanzar en las casillas del tablero es una cuestión de suerte, así que paciencia e intenta completar cada minijuego con la mejor puntuación. ¡Suerte!





Super Maratón

A veces no apetece salir a la calle y ponerse a correr, pero para eso está el maratón virtual. En él, hasta 4 jugadores tienen que conseguir el mejor puesto en este tablero gigantesco. Compite contra tus amigos para conseguir dados: cuantos más tengas, más avanzarás. Para conseguirlos tendrás que completar los minijuegos que formula Wii Party U lo mejor posible. Aquí se juntan esfuerzo y azar, así que... carretera y manta, que se suele decir.





As del disfraz

En este juego tú y tus amigos (hasta 4 en total) no pararéis de disfrazaros porque habrá unos jueces que puntúen vuestros "looks". Mientras recorres las casillas del tablero, debes buscar prendas de ropa especiales que puedan conseguirte más estrellas. Para ganar objetos extra tendrás que ganar algunos minijuegos. Los complementos nintenderos son geniales.







Fichajes a gogó

En este juego tendrás que construir el equipo perfecto. ¿Cómo? Completando minijuegos para conseguir mejores jugadores y buscando las mejores combinaciones de colores y números. Resulta que, además de deportivos, los jueces que te darán los puntos son muy coquetos.





Máquina de canicas

Para ganar canicas, toca ¡jugar minijuegos! Una vez hayas conseguido tu número de canicas, irás a la gran máquina. Cuantas más de tu color pongas en la máquina, más puntos para ti. Ojo con las canicas calavera, restan puntos. Y fíjate en las canicas doradas, que ofrecen bonus para tu marcador personal.

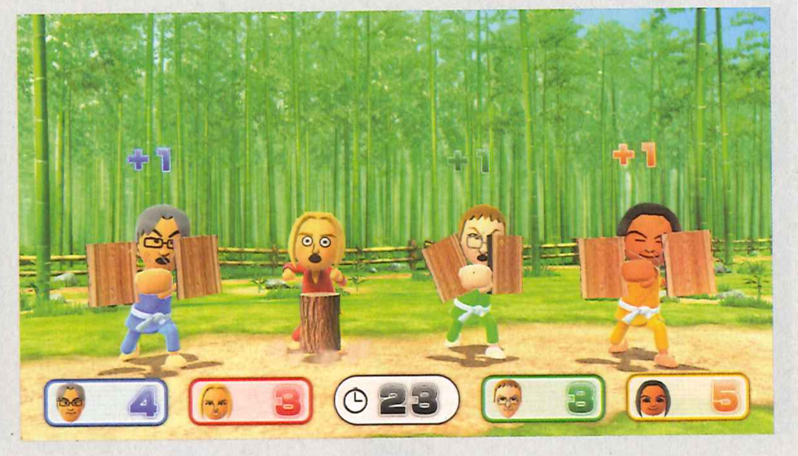




Fiesta en Casa

Cada juego de este modo tiene un desafío diferente... Ponéos de acuerdo y agarrad bien los mandos.

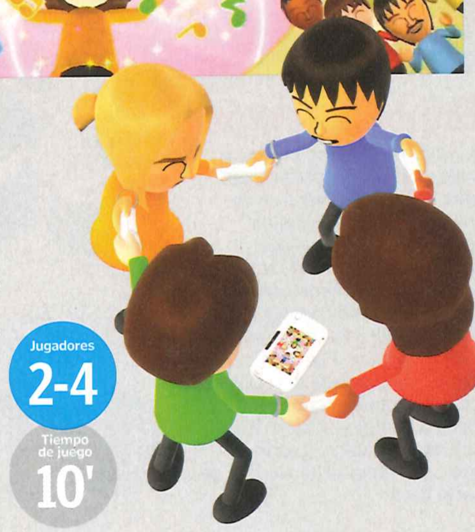




Danza en la plaza

Para este juego tendrás que dejar el GamePad de Wii U en el suelo. ¡Y no pisarlo! Tus amigos y tú tendréis que poneros en pie y mover el cuerpo. Has leído bien: cuando empiece la música, seguid los movimientos que veréis en la pantalla del mando. Hay nada menos que tres canciones entre las que elegir, pero no os peleéis: podéis bailarlas todas. Espera, ¿se nos ha colado Just Dance 2014 en Wii Party U? Pues qué homenaje más chulo.

Jugadores 2-4
Tiempo de juego 10'



¡Vaya caretos!

El mínimo de jugadores para este juego es 3, y ahora verás por qué. En el GamePad leerás una descripción y tendrás que representarla de tal forma que los otros jugadores puedan adivinarla. Por ejemplo, si te toca "¡Mira, un gatito!" ya sabes que tienes que poner cara de derretirte de amor... La idea es que adivinen qué expresión es, pero si tardan mucho puede ser porque se están riendo de tus caretos. ¡Ya te reirás tú!

Jugadores 3-4
Tiempo de juego 15'



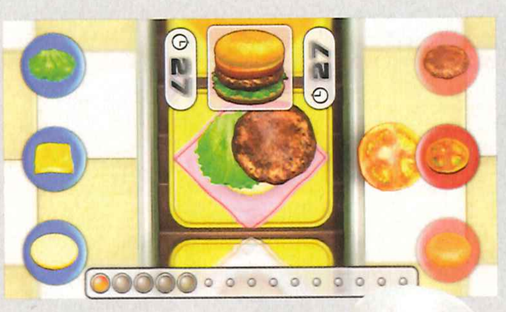


¡Te pillé!

Uno de los jugadores se ha perdido en el tablero y, vaya...resulta que es el que lleva el GamePad. El que lo tenga, tendrá que describir lo que ve en pantalla para que el resto de jugadores lo encuentren en la televisión. Este escondite 2.0 es super divertido si, además, el jugador con GamePad se va a otra habitación y hace rabiar al resto. ¡Pues venga! Tus colegas utilizarán los mandos de Wii para pillarte.

Jugadores 3-4
Tiempo de juego 20'





Restaurante Mii

En este juego, tú serás el chef de un restaurante y tendrás que tomar nota en el GamePad de lo que pidan los clientes. Cuida bien tu memoria hasta el 25 de octubre porque después tendrás que utilizarla de lo lindo para acordarte de todos los platos y bebidas que han pedido para servirles bien. Ya sabes que el cliente siempre tiene la razón y algunos a veces son unos gruñones si te equivocas... Qué hambre más tonta.

Jugadores 2-4
Tiempo de juego 15'



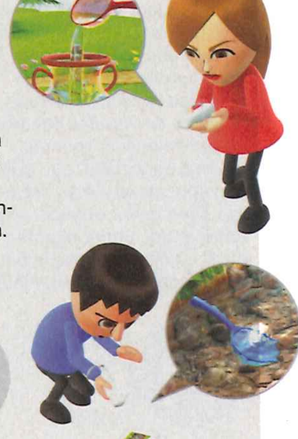


A cucharada limpia

Lo primero en este juego es colocar el GamePad lo más lejos posible de la televisión. Después, agarrad los mandos de Wii como si fueran un cazo y coged agua del río del GamePad. Después tendréis que llevarla hasta los recipientes que están en la televisión. Ojo con derramarla. A ver quién llena antes las jarras.

Jugadores 2-4
Tiempo de juego 10'







Juegos de Gamepad



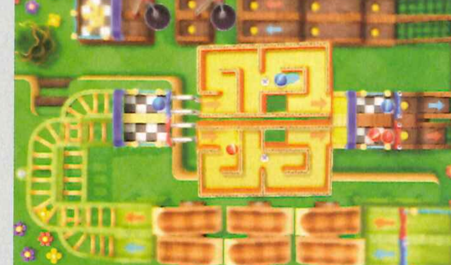
Desafíos de uno contra uno. ¡Llegó la hora de darle una paliza a alguien!



Futbolín

Jugadores 1-2 · Tiempo de juego 5'

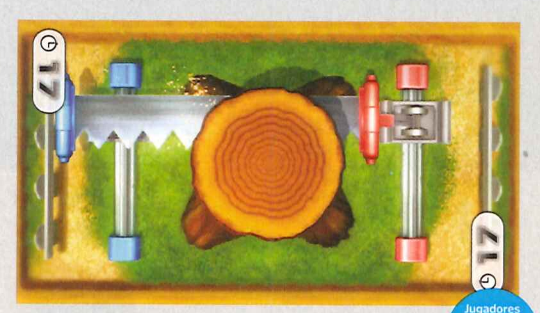
Ya sabes que hay que meter la pelota en la portería contraria, pero tendrás que proteger tu red y mover a tus jugadores con los botones del GamePad en vertical.



Vayamos por partes

Jugadores 1-2 · Tiempo de juego 20'

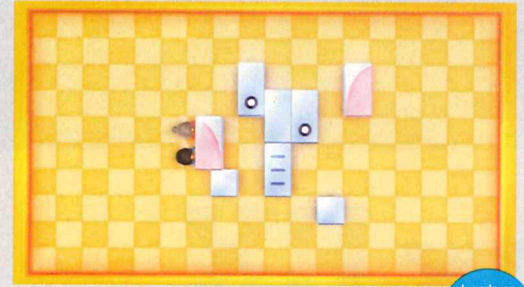
Usa las piezas para crear Mii dentro del tablero. Parece uno de damas o ajedrez, pero esconde un Quién es Quién. Piernas, brazos, cabezas... Únelos para crear más personajes.



Memoria de animal

Jugadores 2 · Tiempo de juego 15'

En la pantalla verás unas cuantas piezas con caras de animales. Memorízalas y, cuando se den la vuelta, el juego te preguntará dónde están las parejas. ¡Pide ayuda a tus amigos!



Puzles en pareja

Jugadores 2 · Tiempo de juego 15'

Cada jugador usa las palancas del GamePad para mover bloques y completar un dibujo antes que sus adversarios. Hay bloques que requieren la colaboración entre ambos.

Minijuegos

Hay 65 retos muy diferentes entre sí. ¡Para no aburrirse!



Pasa página

Dentro de esta colección puedes jugar al minijuego que te apetezca. Algunos te los habrás encontrado por el camino y otros serán nuevos para ti. "Pasa Página", por ejemplo, es uno de los más divertidos. En él, tus compañeros y tú tendréis una libreta con caras. En el centro de la TV aparecerá un personaje y vosotros tendréis que encontrarlo rápidamente pasando las páginas del cuaderno. Por supuesto, ganará el que más Miis haya localizado en su libreta.

Jugadores 1-4 · Tiempo de juego 2'



están diseñados para montar un fiestón; **Fiesta en Casa** está pensado para que la acción salga de la pantalla y convierta tu salón en un cuarto de juegos. Por último, los juegos de GamePad usan el pad exclusivamente y son perfectos si la televisión está ocupada y nos apetece echar una partida con alguien. Fuera de los modos principales está la **colección de minijuegos**, donde puedes elegirlos a la carta y disfrutar de tus favoritos o practicar los más difíciles. Dentro de los minijuegos hay desafíos y batallas en las que podrás desbloquear nuevos niveles para más jugadores o más complicados. En general, **los minijuegos son muy breves, pero muy adictivos**, así que no importa cuántas veces ganes o pierdas: siempre querrás más.

Una fiesta para Mii

La fiesta sigue en **Miiverse**. Con lo bien que se te da esa prueba y lo que has machacado a tus rivales... Un toque en el mando de Wii U y escribes o haces un dibujo para dejar constancia de la experiencia. Podrás leer los comentarios y valoraciones de todos los jugadores si estás conectado a Internet. Si alguna vez tienes dudas sobre un minijuego, seguro que otro jugador ya ha hablado de él y puedes comparar puntuaciones.

UN PASO ADELANTE EN LOS MINIJUEGOS, MÁS PENSADOS PARA EL GAMEPAD Y LO GRUPAL

Wii Party U es un título lleno de variedad donde cada minijuego puede sorprenderte de una manera diferente. Tenlo preparado cuando recibas visitas...

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★☆

No es especialmente revolucionario, pero da igual. Te fijarás más en las pruebas que en su estética.

Diversión ★★★★

Un juego para no parar durante días, semanas... Tres modos y el catálogo completo de minijuegos.

Multijugador ★★★★

Genial en compañía. Hasta 4 jugadores y cada uno tiene su propio objetivo según el juego elegido.

Duración ★★★★

Es eterno. Tiene 65 minijuegos para elegir sin límites, 3 modos, desafíos, batallas desbloquea-

Lo mejor y lo peor

☺ Genial multijugador, el juego asimétrico, variedad de minijuegos, usos del pad...

☹ La brevedad de algunos de los minijuegos de la colección. Jugarlo solo no es tan divertido.

Nuestra opinión

No hay nada mejor en 'party games'

Algunos minijuegos son demasiado breves, pero lo compensa con otros modos. Hay gran variedad y es complicadísimo aburrirse con este título. Un 'party game' que hay que tener siempre a mano, sobre todo si hace frío fuera.

Te gustará...

Más que... Y más que...



Nintendo Land (Wii U) · Wii Party (Wii)

Total

90

EL DATO
El juego incluye los DLC de otra versiones integrados cronológicamente en la aventura

Wii U





Género **Aventura**
Compañía **Square Enix**
Jugadores **1**
Precio **39,95 €**
eu.square-enix.com



Argumento
Adam, el jefe de seguridad de Sarif Industries, ha muerto en un ataque terrorista... y ha resucitado convertido en cyborg. Ahora debe descubrir quién está detrás del ataque a la compañía.

Deux EX Human Revolution Director's Cut

El futuro está a merced del mando de Wii U

Eidos Montreal y Square Enix traen a Wii U uno de sus éxitos de 2011. Deus Ex es una aventura de espectacular ambientación ciberpunk, que se caracteriza por la **libertad que nos da para mejorar a nuestro personaje** y para solucionar las situaciones con acción o sigilo. Esta es su edición más completa. Añade, a lo que vimos en su día, las armas que nos daban como recompensa por reservar el juego y las dos misiones de DLC: el eslabón perdido y Rescate de Tong suman unas 5 horas y están perfectamente integradas dentro de la aventura. Y, además, el juego incluye el toque ciberpunk definitivo: **un uso muy interesante del Wii U Gamepad**.

El futuro es muy oscuro

Adam Jensen es un agente de la compañía de alta tecnología Sarif Industries mejorado con **implantes cibernéticos** (llamados "aumentos" en el juego). Para descubrir quién está detrás del grupo terrorista que ha atacado a su empresa, contará con habilidades como ver a través de las paredes a los enemigos, volverse invisibles durante un tiempo o mejorar nuestra dialéctica para persuadir a otros personajes, por ejemplo. Pero para adquirir estos aumentos necesita **puntos de praxis**, que recibiremos derrotando enemigos y cumpliendo misiones. Y decidir entre una u otra tecnología hará

Tu Gamepad es el centro neuronal

Además de menús táctiles (inventario, mapa, misiones, etc...), el mando es un dispositivo de hackeo táctil, mirilla giroscópica de los rifles, medio para devolver las granadas enemigas y, lo más alucinante: un visor que revela datos al mover el gamepad delante de la TV.





Deus Ex apuesta por la ciencia ficción de calidad: un futuro decadente en el que aumentan las desigualdades sociales, la alta tecnología solo al alcance de unos pocos...



Si nos decidimos a usar las armas, Adam contará con un arsenal variadísimo... aunque no muy futurista. Pistolas, escopetas, ametralladoras, rifles de precisión, granadas...



Un ciborg en acción

Además de usar armas o golpear como cualquier héroe, Adam tiene capacidades aumentadas gracias a sus implantes cibernéticos.



El juego se desarrolla en escenarios relativamente cerrados. Muchos tienen caminos alternativos para infiltrarse.



Hablando con otros personajes, tomamos decisiones que afectan al desarrollo. Algunas situaciones se pueden resolver dialogando.

a Adam más apto para el combate o la infiltración. Porque lo mejor del juego es que siempre puedes **elegir cómo afrontar las misiones**: a tiros, sigilosamente, ganándote la confianza de otros personajes... Ir por los niveles a tiros no es fácil pese al completo arsenal del que disponemos, porque los enemigos tienen buena puntería y nos hacen bastante daño (aunque su inteligencia artificial está al nivel del de una tostadora). Resulta **más gratificante** completar las fases en plan sigiloso, escondiéndonos detrás de cajas, observando las rutinas de los enemigos, reptando por conductos de ventilación y pirateando dispositivos de vigilancia.

Auténtica ciencia-ficción

Eso sí, el desarrollo de Deus Ex tampoco es perfecto: a medida que avanzamos, las misiones y situaciones son parecidas, pero como se nos da bastante libertad para resolverlas, este defecto se minimiza si nos sentimos creativos y probamos técnicas distintas. El uso del Gamepad como herramienta de alta tecnología y **las batallas con los jefes** (ahora hay una manera de superarlas sin matarlos), redondean la experiencia.

La sensación final es que estamos ante una buena aventura, con detalles mejorables como la I.A. o unos gráficos solo correctos, pero que los compensa con personalidad: nos sumerge en **un mundo de ciencia-ficción creíble** y nos hace sentir como un auténtico ciborg.

> TÚ DECIDES CÓMO AFRONTAR CADA SITUACIÓN, A TIROS O COMO UN AS DE LA INFILTRACIÓN

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★
La imaginería de ciencia-ficción es buena, pero Wii U permite más detalle en modelos y escenarios.

Diversión ★★★
A medida que vas mejorando a Adam, aumentas las posibilidades jugables... y te enganchas.

Multijugador NO TIENE
Pensado para jugarse en solitario, el enfrentamiento entre jugadores-ciborg queda para otra ocasión.

Duración ★★★★
Llega fácil a las 25 horas, y puede apetecerte rejugarlo para mejorar a Adam con otras tecnologías.

Lo mejor y lo peor

Es variado, muy largo y cuenta una historia que atrapa. La ambientación mola "un puñao".

Gráficos normalitos. El desarrollo repite situaciones (aunque hay libertad para resolverlas).

Nuestra opinión

El futuro llega desde el mando de Wii U

Deus Ex es una buena mezcla de acción, sigilo y rol, pero sobre todo es un título con personalidad. La libertad de mejorar a tu personaje con tecnologías fantásticas y el uso del Gamepad le convierten en un juego futurista.

Te gustará...

Más que...	Menos que...
Splinter Cell Black List	Mass Effect III

Total

85





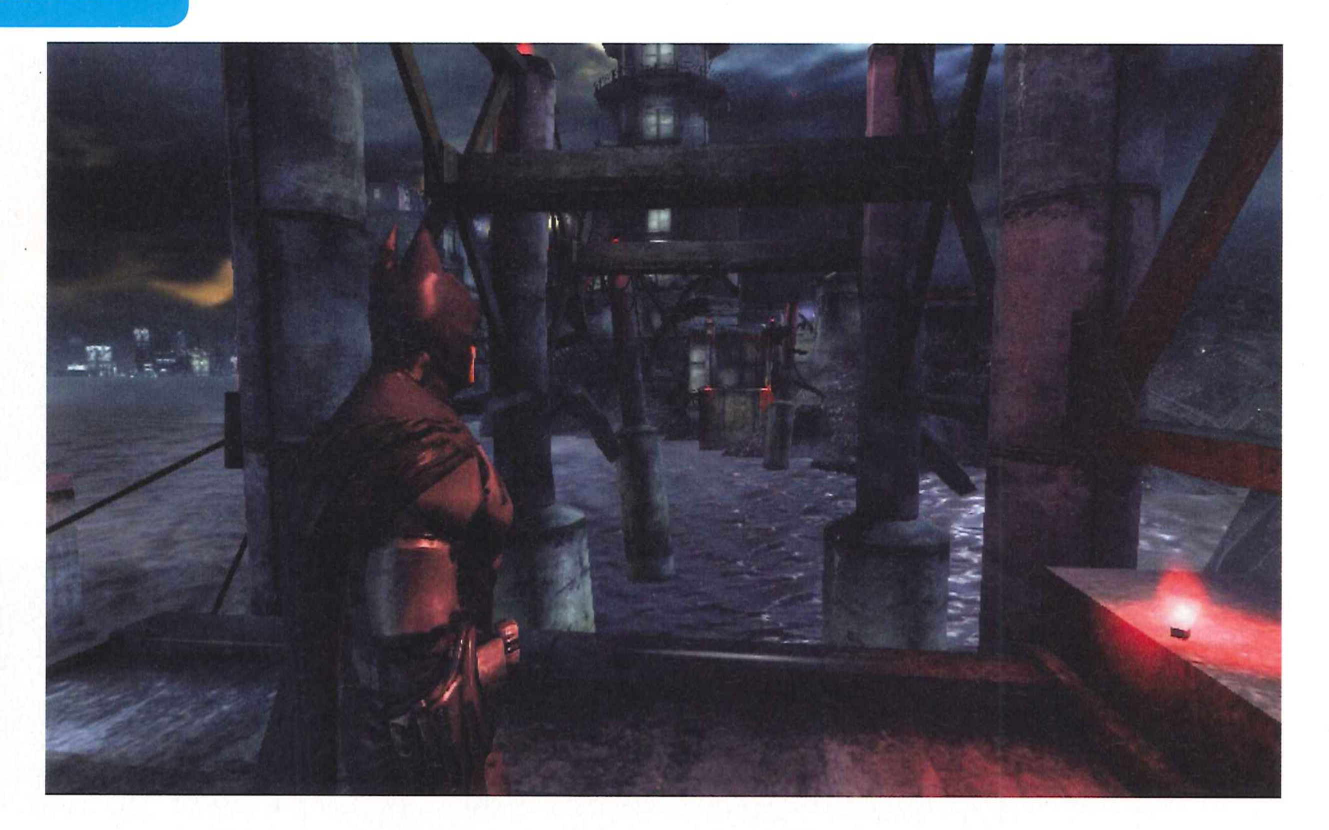


Género **Aventura**
Compañía **Warner Bros.**
Jugadores **1**
Precio **39,95 €**
nintendo.es



Argumento

En la prisión de Blackgate se ha producido una misteriosa explosión. Batman se dirige al lugar para poner un poco de orden.



Batman
Arkham Origins Blackgate

Los creadores de Metroid Prime hacen portátil a Batman.



La saga Arkham se extiende a 3DS, y lo hace un con título pensado para el formáto portátil. BatmanArkham Origins Blackgate transcurre cronológicamente tres meses después de Batman Arkham Origins de Wii U, y situa la acción en **un laberíntico y tétrico escenario**: la prision de Blackgate.

Lío en la cárcel

El juego comienza con el Hombre Murciélago persiguiendo a Catwoman, aunque tras esta introducción Batman se alía con la gata para **desbaratar los planes de varios villanos**, que han aprovechado una misteriosa explosión en





Armature Studio

Los miembros clave de la trilogía Metroid Prime abandonaron Retro y formaron Armature, creadores de este juego.

la prisión de Blackgate para sembrar el caos. El **Joker** controla la sección de administración de la cárcel, **Pingüino** se ha hecho con los bloques de celdas, y **Máscara Negra** manda en el complejo industrial. Además, os encontraréis también por el camino otros enemigos y personajes reconocibles.

A diferencia de los Arkham de Wii U, **el desarrollo es en 2D**, aunque los escenarios están construidos en un elegante y completo 3D. De esta manera, los cambios de plano son constantes, lo cual proporciona un gran dinamismo a la aventura. El desarrollo está además claramente influido por la filosofía Metroid (de hecho,

Modo Detective

En la pantalla táctil tenéis siempre visible un botón, y con sólo pulsarlo entraréis en el Modo Detective. Así visualizaréis bien a los enemigos. Además, si lo dejáis presionado aparecerá un círculo con el que podréis analizar los elementos del escenario en busca de valiosas pistas.









El Joker no podía faltar en este juego, y es uno de los principales enemigos. Se ha hecho con el control de la zona administrativa de la prisión Blackgate.



Los combates adaptan las mecánicas de los otros Arkham. ¿Veis el símbolo sobre la cabeza del enemigo de la izquierda? Significa que va a atacar y podéis contrarrestarle.



A por los malos

Hay distintas maneras de acabar con los enemigos, ya sea en combate directo o de manera rápida y silenciosa.

Escenas de cómic

El juego incluye numerosas escenas de estética cómic que narran el argumento, y en ella veréis a muchos personajes diferentes del universo del murciélago. Cuentan con voces en inglés y subtítulos en castellano. Aquí podéis ver a Catwoman, que se alía con Batman para derrotar a los villanos de la prisión y se comunica con nuestro protagonista a lo largo de la aventura para proporcionarle información y darle pistas sobre los próximos movimientos.



sus creadores trabajaron en la trilogía Prime), con niveles divididos en numerosas salas y muchos secretos escondidos: para descubrirlos todos, primero hay que **desbloquear las distintas habilidades** de Batman, en forma de gadgets de alta tecnología como la batgarra, el batarang o el lanzador de gel explosivo.

Explorando Blackgate

El desarrollo está muy **centrado en la exploración**, y es fundamental utilizar estas herramientas para encontrar caminos secretos y superar obstáculos. En cualquier momento podéis activar **el Modo Detective**, analizar los distintos elementos de los escenarios y obtener pistas para avanzar. Así podéis también localizar a los enemigos cercanos, aunque estén ocultos detrás de una pared. Además, Batman puede **eliminarlos silenciosamente** por la espalda, lanzándose desde las alturas con una patada

> BATMAN ELIMINA A LOS ENEMIGOS CON SIGILO O USANDO SUS HABILIDADES PARA EL COMBATE.

voladora o ascendiendo desde trampillas en el suelo. Pero no todo es sigilo: los combates siguen una mecánica similar a los otros Arkham, y hay que encontrar un equilibrio entre golpear, contrarrestar los ataques y aturdir a los enemigos con la capa. **Visualmente es oscuro** (a tono con el personaje) y, a diferencia de los otros Arkham, sus voces están en inglés (pero los textos en castellano). Capta perfectamente el universo Batman y lo adapta a un buen desarrollo, en el que el famoso superhéroe brilla en sus dos vertientes de luchador y detective.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★☆
Vistosos escenarios en 3D con una estética fiel al universo Batman. La fluidez no es siempre perfecta.

Diversión ★★★☆
Premia la exploración y su desarrollo no es lineal: podéis alternar las tres zonas a vuestro gusto.

Multijugador NO TIENE 
Es una aventura para un único jugador, así que tendréis que ser Batman de manera individual.

Duración ★★★☆
No es demasiado largo, pero tampoco se queda muy corto, y os llevará tiempo sacar los secretos.

Lo mejor y lo peor

☺ Exploración muy lograda. Desarrollo no lineal. Los artilugios de Batman.

☹ La fluidez sufre tirones de vez en cuando. Las voces están sólo en inglés.

Nuestra opinión

Tan buen explorador como detective

Un juego muy digno de Batman, y un buen complemento a la saga Arkham. Muy disfrutable tanto para los seguidores de la saga como para los que nunca la han probado antes... sobre todo si te gusta la exploración tipo Metroid.

Te gustará...

Más que... Naruto Powerful Shippuden

Menos que...  Castlevania: Mirror of Fate

Total

80

NINTENDO 3DS



7

Género **Plataformas**
Compañía **SEGA**
Jugadores **1-4 (4 online)**
Precio **39,95 €**
www.sega.com



Argumento
¡El planeta Hexagon está en peligro! Robotnik está absorbiendo su energía vital con la ayuda de sus nuevos secuaces, los Mortíferos Seis. ¡Pero Sonic acude al rescate!

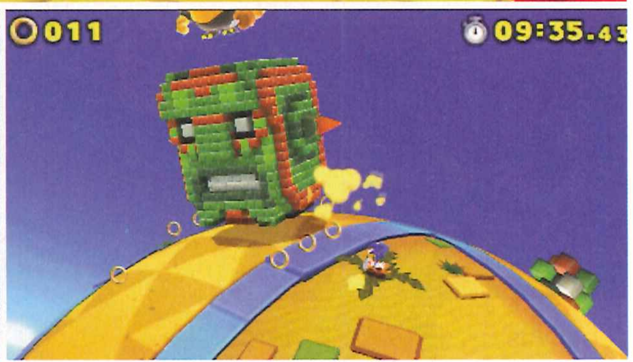


DESCÁRGATE
la galería de pantallas 3D



La mayoría de los niveles son 3D, algunos más abiertos y otros más lineales. Pero también hay algunos en 2D.





Sonic Lost World

A este plataformas le vendría bien un límite de velocidad.

La versión para 3DS de esta aventura exclusiva de las consolas de Nintendo presenta el mismo argumento que la de Wii U (y las mismas escenas de vídeo, dobladas al castellano pero con una resolución muchísimo más baja). Eso sí, los niveles son diferentes, pero no por ello menos trabajados: este **plataformas 3D** es un juego variadísimo con montones de situaciones distintas... y un control que no siempre responde como debería.

El erizo hiperactivo

Cada una de las fases de Sonic Lost World es bastante más larga de lo habitual en los juegos de plataformas, y nos ofrece mecánicas muy distintas. La mayoría son **zonas 3D**, algunas **niveles con forma de cilindro** en los que avanzamos hacia el fondo de la pantalla, pequeños planetas esféricos, otras **escenarios más abiertos** que permiten más exploración, con tareas como activar interruptores para avanzar. Además, también hay fases 2D al más puro estilo de los Sonic más clásicos. Y eso no es todo: **los wisps**, seres de colores que transforman a Sonic, añaden aún más variedad: **cuando Sonic se convierte en taladro, rayo o cometa**, cambia el control y la mecánica de juego. Añade a esto fases propias de cada mundo, como zonas submarinas u otras con resbaladizos escenarios helados, y tendrás un plataformas de inigualable variedad.

Sin embargo, **el control impide que el disfrute sea completo**. Son pequeñas cosas que se acaban sumando: el control del veloz Sonic con el stick no es 100% preciso, la cámara nos "vende" algunas veces, el punto de mira automático que se coloca en los enemigos para que los ataquemos no siempre aparece a la primera... Todo esto combinado desemboca en demasiadas muertes porque el control a veces falla. No obstante, el ensayo y error minimiza el problema, y lo más disfrutable del juego acaba siendo repetir los niveles, muchos con **multitud de bifurcaciones** y todos llenos de sorpresas, para mejorar puntuación y descubrir sus muchos secretos. Con un mejor control habría llegado muy alto, pero aún así es un juego que se disfruta si profundizas en él.

Puntuaciones

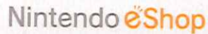
Gráficos	★★★☆
Diversión	★★☆☆
Multijugador	★★★☆
Duración	★★★★

Valoración

A pesar de su control mejorable, este Sonic tiene bastante variedad en su desarrollo y profundidad en su fases, para engancharte.

Total **78**









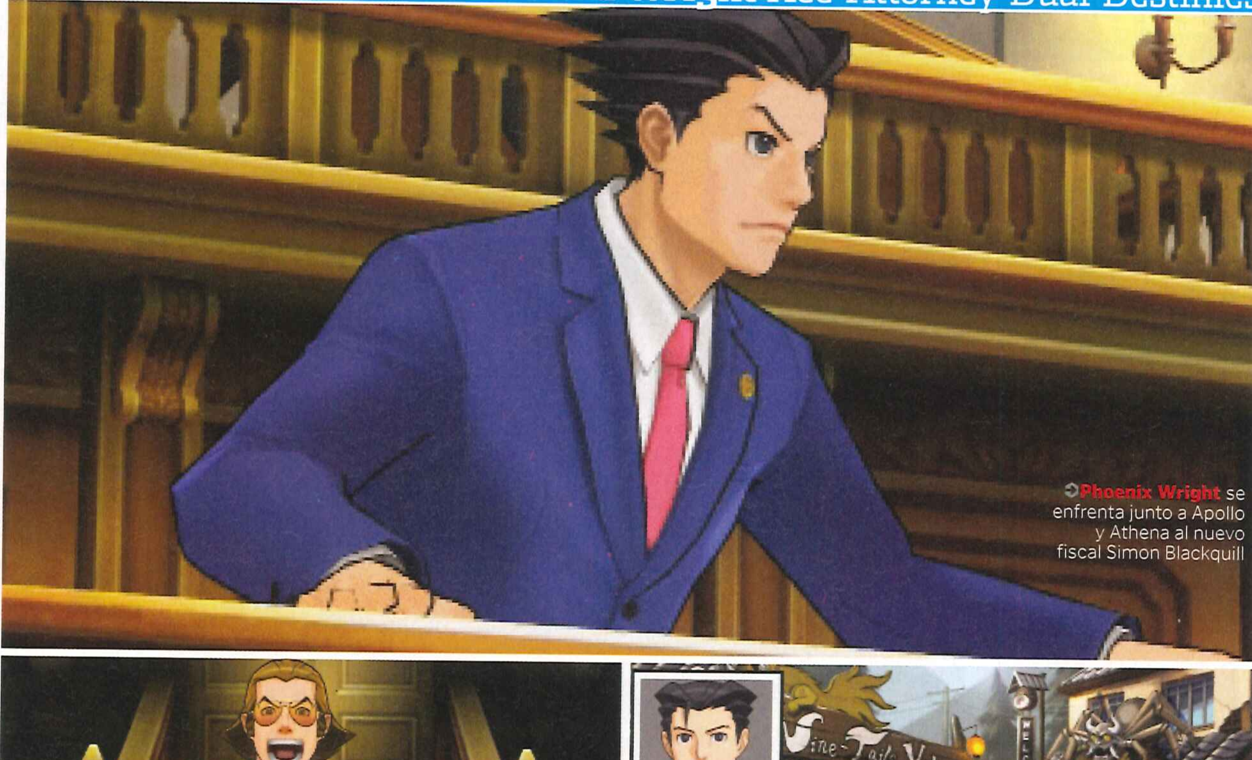
Género **Aventura**
Compañía **Capcom**
Jugadores **1**
Precio **24,99 €**
www.nintendo.es



Argumento
Los abogados de la Wright Anything Agency (Phoenix Wright, Apollo Justice y Athena Cykes) tienen que demostrar la inocencia de varios clientes en casos muy diversos.

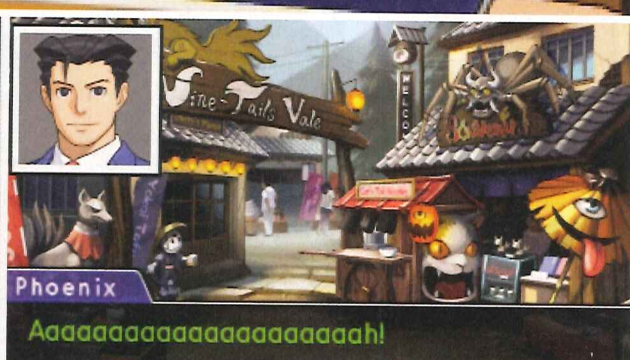


DESCÁRGATE la demo desde la eShop



Phoenix Wright se enfrenta junto a Apollo y Athena al nuevo fiscal Simon Blackquill





Phoenix Wright
Ace Attorney–Dual Destinies

Regresa el abogado más famoso del mundo de los videojuegos.



EL DATO
El juego incluye 5 casos, cada uno muy distinto de los otros. Más adelante llegará otro caso adicional

Echábamos de menos esta saga, una de las más especiales y recordadas de DS, y es una enorme alegría verla debutar en 3DS. Así pues, vayamos con nuestro alegato inicial: al igual que sus predecesores, en esta entrega también debemos **defender a una serie de individuos** acusados de graves crímenes. Una vez más, los casos del juego se dividen en dos partes: la **investigación**, en la que buscar pruebas en la zona del crimen, y el **juicio**, donde poner al descubierto las contradicciones de los testigos.

Trío de "aces"

En el anterior título principal de la saga, Phoenix Wright se había visto obligado a dejar la abogacía y había cedido el gran protagonismo al joven letrado Apollo Justice, pero ahora Phoenix ha recuperado su insignia y está decidido a volver a los juzgados. Sin embargo, Apollo vino para quedarse y también sigue teniendo sus momentos de gloria, al igual que la nueva Athena Cykes, una chica de solo 18 años que acaba de obtener su licencia para ejercer de abogado. Gracias a su dominio de la psicología analítica, es capaz de escuchar el corazón de los demás y descubrir su estado de ánimo: felices, tristes, enfadados o sorprendidos.

Phoenix, Apollo y Athena trabajan juntos en la agencia Wright Anything Agency, cada uno con sus habilidades, y dependiendo del momento controlamos a uno u otro. La estética es muy similar a sus predecesores, aunque **los gráficos han mejorado**, y los nuevos modelados 3D de los personajes convencen. Además, hay geniales escenas de animación creadas por el reputado estudio Bones (Fullmetal Alchemist). Y aunque en occidente sólo sale en la eShop, es muy agradable ver que lo hace a un precio reducido.

Puntuaciones

Gráficos	★★★☆
Diversión	★★★★
Multijugador	NO TIENE
Duración	★★★★

Valoración
Veredicto: gran juego, aunque aporta pocas novedades. Es culpable de llegar en inglés, pero si dominas el idioma te lo recomendamos.

Total **85**

Wii U



3

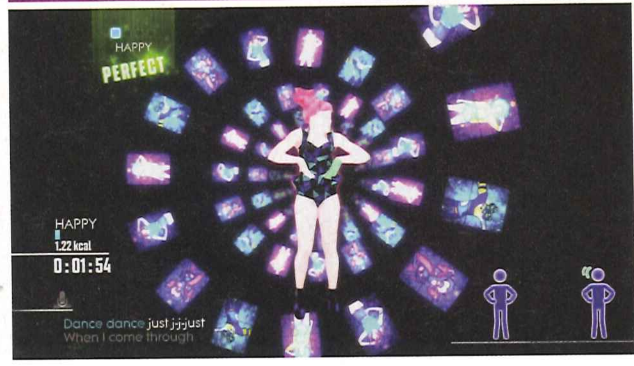
Género **Baile**
Compañía **Ubisoft**
Jugadores **1-5**
Precio **55,95€**
www.ubi.com/ES/



Argumento
Métete en la piel de decenas de personajes para bailar los éxitos del momento... y, si se anima, un amigo puede cantar al mismo tiempo.



La estética es explosiva. Cada tema tiene sus propios escenarios y efectos y nunca se repiten.





EL DATO
Bailamos 47 **hits actuales** y desbloqueamos niveles de dificultad y 'mash-ups'

Just Dance 2014

En el juego de baile más famoso, ahora ya se puede cantar.

La saga reina del baile no falta a su cita anual, pero desde luego no se le puede reprochar que no venga mejorada. Nos trae los temas que bailas ahora mismo en los garitos, aprovecha **el Wii U Gamepad** para que la fiesta sea completa, y además trae la novedad que muchos esperaban: **opciones de karaoke**.

Bailemos... y cantemos

Aunque para bailar seguimos usando el clásico **mando de Wii**, el Wii U Gamepad también juega un papel muy divertido: su cámara permite **grabar pequeños videoclips** mientras bailas al son de las canciones y, en el modo Party Master, **un quinto jugador** selecciona con el Gamepad la música y los movimientos de cada "bailarín" de forma improvisada, sin parar de crear retos para el resto. Además, el mando tiene también otra opción muy chula: usar su micrófono para cantar. Sí, porque **este es el primer Just Dance en el que hay karaoke** y, aunque siempre hay que bailar, si en la misma actuación también hay un cantante se ganan puntos extra. Los micros USB son compatibles con el juego.

La **selección de canciones** es muy actual: la que más ha sonado en la radio este verano, "Blurred Lines" de Robin Thicke, o la canción con más reproducciones en Spotify en 24 horas, "Get Lucky" de Daft Punk, son las reinas de la fiesta... También hay títulos atemporales como el "Careless Whisper" de George Michael o "Prince Ali" de la película Aladdin, pero parecen un poco fuera de lugar. El juego brilla en coreografías, estética y sonido cuando suenan los cortes pop o hip hop más actuales, pero no tanto cuando suena, por ejemplo, "Aquarius".

Si hablamos de modos, el clásico **baile libre, la batalla y el Sweat Mode** vuelven para quemar calorías. Cuantos más puntos consigamos, más mash-ups y batallas desbloquearemos. Hay un nuevo modo On-Stage donde un jugador baila la coreografía principal y otros dos jugadores hacen de bailarines secundarios. Otra gran novedad es **el modo multijugador online**. Se llama **World Dance Floor** y con él compartimos la diversión con jugadores de todo el mundo. Añadiendo, añadiendo, este Just Dance se convierte en el más completo de la saga.

Puntuaciones

Gráficos	★★☆☆
Diversión	★★★★
Multijugador	★★★★
Duración	★★★☆

Valoración
El Just Dance más completo. El multijugador online promete muchos buenos ratos. Un título de obligada compra para las fiestas.

Total **83**

¡Suscríbete!

y te llevas de regalo una de estas figuras



Aprovecha esta oportunidad única. Solo este mes, por 30€, recibirás 12 ejemplares de tu revista preferida y una de estas figuras de Skylander SWAP Force.

¡No lo dejes pasar! suscríbete en:

www.suscripciones-revistaoficialnintendo.com

Por tel.: **902 540 777** y por e-mail **suscripcion@axelspringer.es**

En cumplimiento de la normativa legal vigente en materia de Protección de Datos Personales, te informamos que tus datos personales formaran parte de un fichero propiedad de Axel Springer España, S.A. con objeto de gestionar su suscripción y ofrecerte, mediante el envío de comunicaciones comerciales, productos o servicios de nuestra propia empresa. Para ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición, deberás dirigirte por escrito a Axel Springer España, S.A. en la dirección c/ Santiago de Compostela, 94. 28035 Madrid. No se aceptan suscripciones fuera de España. Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Axel Springer España, S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso

*Recibirás como regalo una de estas 4 figuras. No es posible elegir cuál. ¡Será sorpresa! Oferta sujeta a disponibilidad de stock. Si las figuras se agotan durante la vigencia de esta promoción, nos pondremos en contacto contigo para cambiar de elección.

Guía de compras

TOP 5 NUESTROS FAVORITOS





GUSTAVO ACERO

1. Wii Party U
2. Sonic Lost World
3. Zelda The Wind Waker
4. Luigi´s Mansion 2
5. Batman Arkham Orings Blackgate





LAURA GOMEZ

1. Pokémon X & Y
2. Rayman Legends
3. Zelda The Wind Waker
4. Luigi's Mansion 2
5. Little Inferno





ROBERTO ANDERSON

1. Phoenix Wright Ace Attorney DD
2. Inazuma Eleven 3
3. Fire Emblem Awakening
4. Mario & Luigi Dream Team
5. Zelda the Wind Waker

Wii

Revisa la lista por si aún te falta algún imprescindible de su catálogo.

Nombre	Número	Nota
Amazing Spider-Man	237	70
Bit.Trip Complete	234	86
Call of Duty Black Ops	234	92
Carnival Salvaje Oeste 3D	234	75
Cars 2	224	80
deBlob 2 The Underground	220	86
Disney Epic Mickey	218	92
Disney Epic Mickey 2	243	80
Disney Universe	228	84
Donkey Kong Country Returns	218	44
Goldeneye 007	217	93
Guitar Hero Warriors of Rock	216	91
Inazuma Eleven Strikers	**239**	**82**
El fenómeno llega por fin a Wii en un arcade de fútbol con equipos de la serie original y de Inazuma Eleven Go! Tan espectacular como en la tele.		
Kirby Epic Yarn	220	88
Kirby's Adventure	230	84
Just Dance 4	241	78
La-Mulana (Wii Ware)	241	90
Last Story	232	95
LEGO Batman 2 DC Superheroes	237	86
LEGO El Señor de los Anillos	243	89
LEGO Harry Potter Años 5-7	230	83
Mario & Sonic en los JJOO 2012	229	89
Mario Party 9	233	88
Metroid Other M	215	94
Monster Hunter Tri	210	95
NBA 2K13	241	80
New Super Mario Bros. Wii	230	95
Pandora's Tower	235	86
Phineas & Ferb A través...	227	78
Pokémon Rumble (WiiWare)	230	88
Poképark 2	233	70
Project Zero II Wii Edition	236	90
Retro City Rampage (Wii Ware)	246	70
Red Steel 2	209	86
Sengoku Basara	216	81
Silent Hill Shattered Memories	207	88
Skylanders Giants	241	88
Skylanders Spyro's Adventure	228	84
Skylanders Swap Force	Disponible	
Sonic Colours	217	93
Spider-Man Edge of Time	228	80
Super Mario Galaxy	188	99
Super Mario Galaxy 2	**212**	**100**
 El mejor juego de plataformas 3D jamás creado. Mario explora planetas llenos de secretos, saltando, peleando, transformándose... Magistral.		
Super Pokémon Rumble	230	77
Vampire Crystals (WiiWare)	244	86
Wii Party	216	90
Wii Play Motion	225	82
WWE All-Stars	223	81
Xenoblade Chronicles	226	90
Zelda Skyward Sword	**229**	**99**
 El Zelda más grande y profundo, que además narra el origen de la saga. El mando y el nuchuck son tu espada y tu escudo en esta obra maestra.		

Wii U

Sonic, Deus Ex, Wii Party U... Llegan novedades de lo más variadas.

Nombre	Número	Nota
Amazing Spider-Man	246	79
Assassin's Creed III	242	89
Batman Arkham City	242	90
Bit.Trip Presents Runner 2	248	90
Call of Duty Black Ops 2	242	93
Chasing Aurora	243	79
Cloudberry Kingdom (eShop)	251	84
Deus Ex Human Revolution	**254**	**85**
 El juego de fiesta más completo, con decenas de pruebas que aprovechan el Wii U Gamepad de todas las maneras que puedas imaginar.		
Darksiders II	242	90
Disney Infinity	252	84
Ducktales	251	89
Earthbound (eShop)	251	92
Epic Mickey 2 El retorno de dos...	243	79
FIFA 13	242	91
Fist of The North Star (eShop)	245	72
Game & Wario	249	80
Injustice Gods Among Us	247	89
Just Dance 4	243	80
Just Dance 2014	254	83
Little Inferno (eShop)	243	81
LEGO Batman 2	249	81
Mass Effect 3	242	92
Mighty Switch Force (eShop)	242	82
Monster Hunter 3 Ultimate	**246**	**92**
 Crea a tu personaje y lánzate a cazar las bestias gigantes más peligrosas solo, junto a otros 3 jugadores en modo online... o en conexión con 3DS.		
Nano Assault Neo (eShop)	244	75
NBA 2K13	242	92
Need For Speed Most Wanted U	246	90
New Super Mario Bros. U	**242**	**93**
 Mario se supera en su mejor y más profunda aventura 2D en años. Con geniales desafíos para un jugador y un modo multijugador supremo.		
New Super Luigi U	250	85
Ninja Gaiden III Razor's Edge	243	70
Nintendo Land	242	90
Pikmin 3	**250**	**93**
 Dirige a Pikmin de cinco tipos en una mezcla magistral de exploración, estrategia y puzles. Es un juego único y, sí, sus protas son encantadores.		
Pokémon Rumble U (eShop)	252	70
Rayman Legends	**252**	**94**
 Es sin duda el juego más redondo y completo de Rayman. Y cuando lo termines, querrás jugarlo todavía más: su factor rejugable es infinito.		
Rayman Legends Challenges App	248	83
Resident Evil Revelations HD	248	82
Skylanders Swap Force	254	89
Sniper Elite V2	249	72
Sonic All-Stars Racing Transformed	242	88
Sonic Lost World	254	84
Star Wars Pinball	251	81
Tank, Tank, Tank!	244	70
The Cave (eShop)	245	80
The Wonderful 101	**252**	**92**
Podríamos decir que es de kamiya, que desborda originalidad, que aprovecha el gamepad a tope... pero nos quedamos con su personalidad.		
Trine 2 Director's Cut (eShop)	243	91
Toki Tori 2 (eShop)	247	86
Vengadores Batalla por la Tierra	245	71
Wii Party U	**254**	**90**
 El juego de fiesta más completo, con decenas de pruebas que aprovechan el Wii U Gamepad de todas las maneras que puedas imaginar.		
Zombi U	242	85

Nuevas entradas del mes

- **Skylanders Swap Force, llegan las nuevas figuras.**
- Sonic Lost World golpea dos veces: en Wii U y 3DS.
- **Batman asombra en su primera aventura para 3DS.**
- Wii Party U, o cómo recuperar el salón para fiestas.
- **Deus Ex, ciencia-ficción en el Wii U Gamepad.**

3DS



Un mes de héroes: Sonic, Batman y Phoenix Wright llegan a la portátil.

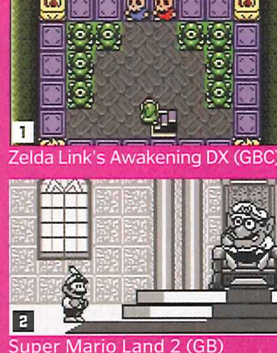
Nombre	Número	Nota
Ace Combat Assault Horizont	231	80
Aliens Infestation (DS)	228	81
Animal Crossing New Leaf	249	93
 Algo más que un juego: vive una vida virtual en un pueblo en el que ya no solo te relacionas con los vecinos, ahora eres el alcalde y tienes que cuidarlo. Y con infinidad de opciones		
Art of Balance Touch! (eShop)	237	75
Batman Arkham Origins Blackgate	254	80
Ben 10 Galactic Racing	234	79
Bit.Trip Saga	235	80
Bugs Vs. Tanks (eShop)	251	75
Cartoon Network	230	81
Castlevania Mirror of Fate	245	93
Cave Story 3D	230	89
Code of Princess (eShop)	247	83
Colors! 3D	235	90
Dead or Alive Dimensions	247	89
Dillon's Rolling Western (eShop)	233	80
Donkey Kong Country Returns 3D	248	93
Dual Pen Sports	227	66
Epic Mickey Mundo Misterio	242	88
Etrian Odissey IV	252	85
Excitebike (3D Classics)	234	80
F1 2011	230	83
Fallblox (eShop)	243	80
FIFA 13	240	81
Fire Emblem Awakening	247	93
 Una magistral muestra de rol y estrategia por turnos. La magnífica historia se une a un sistema de combate profundísimo, en el que las relaciones entre personajes son clave.		
Fractured Soul (eShop)	244	80
Freakyforms Deluxe	238	72
Gunman Clive (eShop)	244	75
Harmoknight	247	79
Heroes of Ruin	236	88
Inazuma Eleven 2 (DS)	233	91
Kid Icarus (3D Classics)	234	80
Kid Icarus Uprising	247	95
Kirby's Adventure (3D Classics)	230	85
Kirby Mass Attack (DS)	228	90
Kingdom Hearts 3D	238	89
Kokuga (eShop)	251	82

Nombre	Número	Nota
LEGO Batman 2	238	77
LEGO City Undercover The Chase...	247	80
LEGO Harry Potter Años 5-7	231	84
LEGO Legends of Chima	251	79
LEGO Piratas del Caribe	223	80
Let's Golf 3D	227	60
Liberation Maiden (eShop)	241	81
Luigi's Mansion 2	246	92
Luigi explora mansiones habitadas por los fantasmas más aterradores... y dvertidos. Menos mal que puede aspirarlos con su Succionaentes 5000, con el que también resuleve puzles.		
Mario Kart 7	230	96
Imprescindibles las carreras más competidas que nunca de nuestros chicos favoritos. Volar y bucear son solo algunos de los alicientes, pero lo mejor es vivirlo. ¡Qué grande!		
Mario Tennis Open	235	91
Mario & Donkey Kong (eShop)	249	82
Mario & Luigi Dream Team Bros	250	92
Mario se sumerge en los sueños de Luigi en el juego de rol con más sentido del humor de 3DS. Sus combates por turnos son divertisísimos gracias a los disparatados ataques de Luigi.		
Mario & Sonic en los JJOO 2012	232	84
Metal Gear Solid Snake Eater 3D	233	92
Mighty Milky Way (eShop)	226	80
Mighty Switch Force (eShop)	231	85
Mighty Switch Force 2	250	85
Mutant Mudds (eShop)	237	83
Monster Hunter 3 Ultimate	246	91
Naruto Powerful Shippuden	246	73
Naruto Shippuden 3D The New Era	224	79
Need for Speed The Run	230	85
New Art Academy	238	80
New Style Boutique	241	83
New Super Mario Bros. 2	238	93
El héroe vuelve a su género favorito, las plataformas, en un título 2D con la mecánica de siempre... ¡y más monedas que nunca! ¿Podrás coger un millón? Y con cooperativo local.		
Nightsky (eShop)	246	71
One Piece Unlimited Cruise	232	79
One Piece Unlimited Cruise 2	239	70
Paper Mario Sticker Stars	242	93
Phoenix Wright Ace Attorney DD	254	85
PES 2013 3DS	243	85
Planet Crashers 3D (eShop)	239	60
Plantas contra Zombis (DSi Ware)	230	86
Pokémon Av. entre las Teclas (DS)	239	75
Pokémon Blanca 2 y Negra 2 (DS)	240	96

Nombre	Número	Nota
Pokémon MM Portales al Infinito	248	80
Pokédex 3D Pro (eShop)	242	90
Pr. Layton Llamada Espectro (DS)	229	90
Pr. Layton Máscara de los Prodigios	240	92
Project X Zone	249	78
Pullblox (eShop)	231	87
Puzzle Bobble Universe	225	73
Pilotwings Resort	222	85
RAdar Pokémon (eShop)	241	75
Rayman 3D	222	77
Rayman Origins	236	85
Resident Evil Revelations	231	92
La saga Resident Evil encuentra el equilibrio perfecto entre terror, supervivencia y acción en una gran aventura compatible con el Circle Pad. Y con modo extra para dos jugadores.		
Resident Evil The Mercenaries 3D	225	83
Rhythm Thief	234	85
Ridge Racer 3D	222	84
Samurai Sword Destiny	237	55
Samurai Warriors	222	71
Shinobi	229	78
Solatorobo (DS)	225	90
Sonic & All-Stars Racing Trans.	245	78
Sonic Generations	229	90
Sonic Lost World	254	XX
SpeedX 3D (eShop)	239	75
Spirit Camera La Memoria Maldita	236	70
StarFox 64 3D	227	91
Super Pokémon Rumble	230	77
Super Mario 3D Land	229	95
Super Street Fighter IV	221	94
Tales of The Abbys	230	82
Tekken 3D Prime Edition	232	90
Tetris	229	81
Theatrhythm Final Fantasy	237	83
Virtue's Last Reward	246	88
Nueve personajes encerrados en un misterioso escenario intentan escapar. Tú eres uno de ellos... y no puedes fiarte de nadie en esta mezcla inquietante de juego de puzles y novela interactiva.		
VVVVVV (eShop)	236	90
WWE All-Stars	231	86
Xevious (3D Classic)	234	85
Zelda Ocarina of Time 3D	224	96
Remake en 3D del que muchos aún consideran el mejor juego de la historia. Una inmensa y profundísima aventura llena de épica. Cabalgar sobre Epona por los campos de Hyrule es algo más		
Zelda Oracle (eShop)	250	85

TOP 10

JUEGOS DE LA C.V. DE 3DS

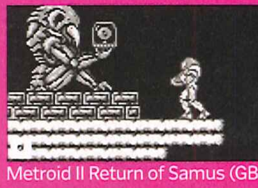


1 Zelda Link's Awakening DX (GBC)

2 Super Mario Land 2 (GB)



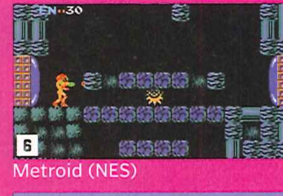
3 Wario Land 3 (GBC)



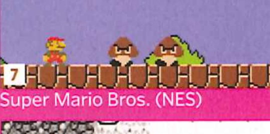
4 Metroid II Return of Samus (GB)



5 Mega Man 2 (NES)



6 Metroid (NES)



7 Super Mario Bros. (NES)



8 Gargoyle's Quest (GB)



9 Shantae (GBC)

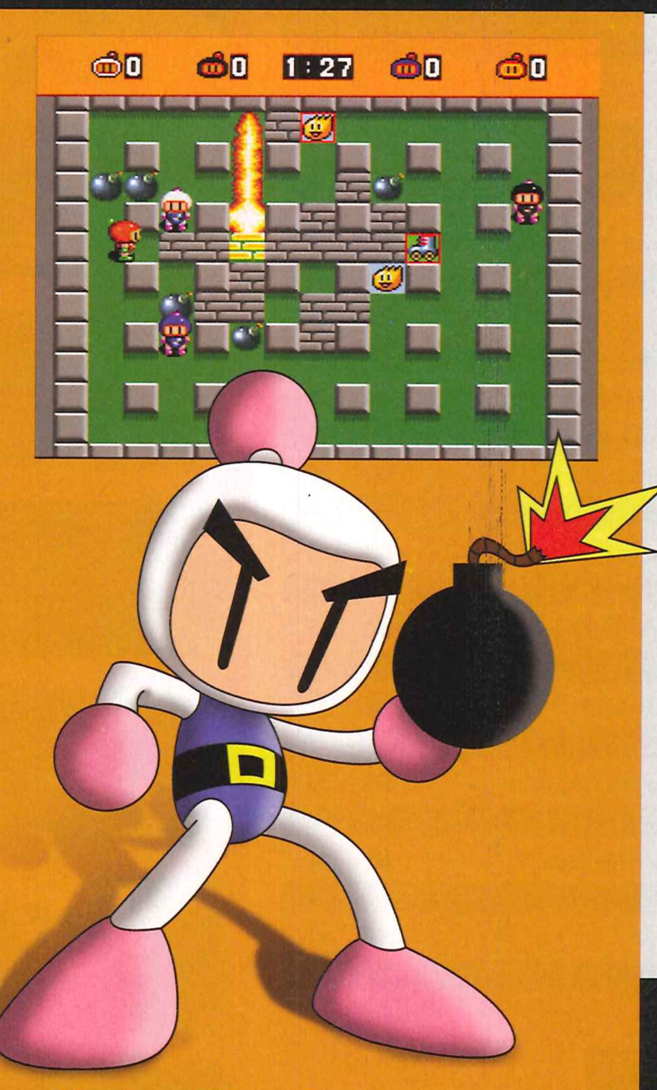


10 Ninja Gaiden II (NES)

I Love Nintendo® PARA LOS APASIONADOS DE LA CULTURA NINTENDERA

Los mejores 'party-games' de la historia de Nintendo

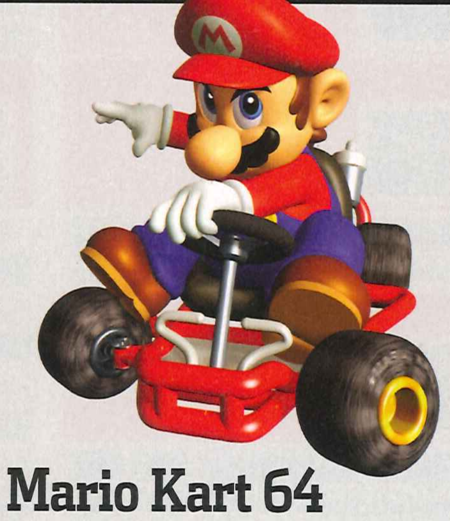
Celebramos la llegada de los geniales Wii Karaoke U y Wii Party U haciendo un homenaje a los 'party-games', un tipo de juego incluido en el ADN de Nintendo.



Super Bomberman

Para una fiesta: ESTRATÉGICA
Estás invitado en: SUPER NINTENDO

Jugabilidad a prueba de bombas, multijugador explosivo... hacer juegos de palabras sobre la diversión de los Bomberman es tan fácil como quedarse atrapado por él durante horas. Super Bomberman, creado por Hudson Soft en 1993, fue el primer juego con modo para 4 jugadores simultáneos en SNES, y los piques dentro de sus laberintos llenos de explosiones y estrategias fueron... ¡¡la bomba!!



Mario Kart 64

Para una fiesta: DONDE NO HAY AMIGOS
Estás invitado en: NINTENDO 64

Una nueva entrega de Mario Kart siempre supone un acelerón para las ventas de las consolas Nintendo. Y no es de extrañar, porque todo el que haya jugado sabe que es una apuesta segura: hay pocos juegos de carreras más divertidos. Su modo batalla asegura tardes de vicio tan redondas como el circuito Big Donut. Y Mario Kart 64 es inolvidable: inauguró las carreras a 4 jugadores... y la infame concha azul.



Mario Party 2

Para una fiesta: DE TABLERO Y DADOS 2.0
Estás invitado en: NINTENDO 64

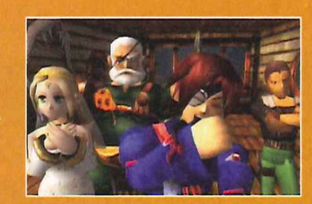
¿Aburrido de jugar al parchís o a la oca? ¡Mueve ficha! La saga Mario Party transporta al fontanero y su "tropa" a varios tableros y nos propone innumerables minijuegos. El objetivo: conseguir el mayor número de estrellas. Ya van 11 entregas, pero la segunda es sin duda de las más queridas gracias a sus minijuegos míticos, escenarios más variados y disfraces para los protagonistas.

Perfect Dark

Para una fiesta: DE ACCIÓN
Estás invitado en: NINTENDO 64



Rare llevó la jugabilidad de GoldenEye mucho más allá. Concretamente al año 2023, con un nuevo universo, protagonistas y corporaciones. Su simulador de combate garantiza disparos y diversión sin fin: montones de armas, escenarios, modos y personajes totalmente personalizables. Si buscas un shooter divertido, este es... perfecto.

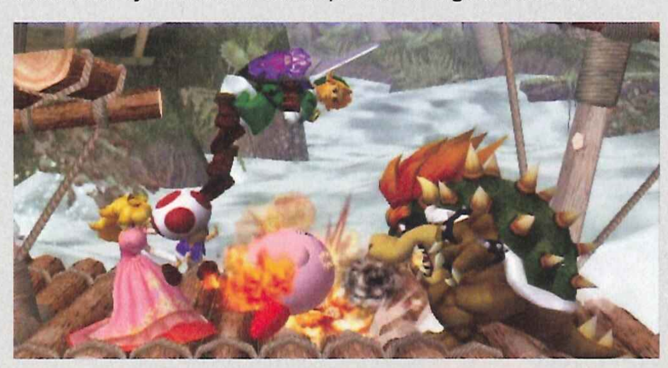




Super Smash Bros. Melee

Para una fiesta: DE MAMPORROS
Estás invitado en: GAMECUBE

Pocos juegos reúnen a tantos apasionados seguidores... y a tantas estrellas del videojuego. Con las producciones de Masahiro Sakurai tienes garantizado títulos divertidos desde la primera partida pero profundos como pocos. Y los más "pro" se siguen quedando con el inolvidable mando de GameCube y el enorme salto que dio la saga en Melee.



Donkey Konga



Para una fiesta: MARCHOSA
Estás invitado en: GAMECUBE

Un nuevo "kongcepto" de fiesta y "DKchondeo": un juego que se maneja... ¡con unos bongos! Un título musical en el que a base de golpes y palmadas hacíamos el "akongpañamiento" de percusión a temazos de Queen, clásicos de Mozart o la cabecera de Super Mario Bros.

Wii Sports

Para una fiesta: DEPORTIVA **Estás invitado en:** Wii

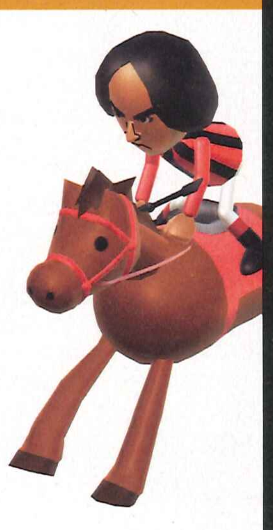
¿Mamá, puedo jugar al tenis con cuatro amigos en el salón? Y al béisbol, y a los bolos, ¡¡incluso boxear!! Wii Sports inauguró una nueva era en los videojuegos, pero también en las quedadas en casa con los colegas... y hasta con tu abuela. Cualquiera puede coger el mando de Wii y moverlo como si manejase una raqueta o un bate. Y sin romper el jarrón. Pero mejor ponle la funda al mando, y el cinturón a la muñeca.

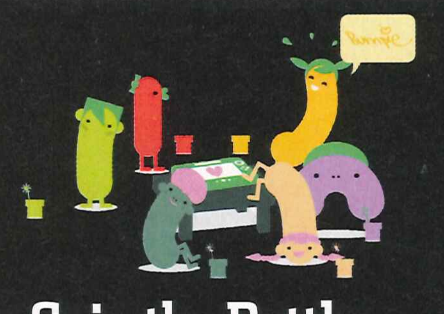


Wii Party

Para una fiesta: PARA TODO EL MUNDO
Estás invitado en: Wii

En Wii Party, el mando de Wii es el alma de la fiesta y sirve tanto para cortar verduras como para remar río abajo y todo tipo de usos ingeniosos en más de 80 miinijuegos entre los que hay puntazos como un bingo o test de la amistad. También hay juegos que saltan desde la tele al salón, como el que propone jugar al escondite con el mando.

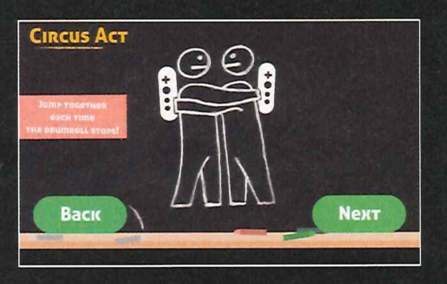




Spin the Bottle: Bumpie's Party

Para una fiesta: MOVIDITA
Estás invitado en: Wii U

Esto es una loca adaptación del clásico juego de girar la botella. La botella es virtual (está en la pantalla del Gamepad), pero la base es la misma: elegir qué dos colegas van a tener que participar en pruebas donde hay mucho roce y aspaviento... Por ejemplo, tocar entre dos varios botones del mando de Wii ¡sin usar las manos!





Nintendo Land

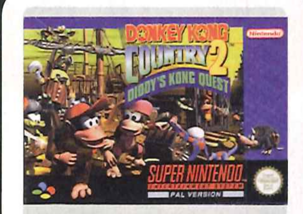
Para una fiesta: A LA ÚLTIMA
Estás invitado en: Wii U

¿Te toca organizar una fiesta? Pues ficha una Wii U con Nintendo Land y te meterás a tus amigos en el bolsillo. Y de paso les presentarás a las sagas míticas de Nintendo. Porque sus personajes nos llevarán por 12 minijuegos en los que gritar, alternar la vista de la tele al Gamepad... ¡el juego asimétrico! Y cuando se marchen todos... intenta pasarte otra vez la Carrera de Obstáculos de Donkey.



RETRO REVIEW

El regreso de Dixie en **DKC Tropical Freeeze** nos ha hecho recordar su debut en la secuela del mítico DKC.



- Plataformas
- RARE
- SNES
- 1995
- 12.900 pts (78€)
- 1 jugador
- Disponible en C.V.

EN SU DÍA DIJIMOS...
Hay aspectos que hacen más variada la jugabilidad (respecto a DKC): nuevos personajes, más animales que ayudan durante la partida e incluso ítems que, como las monedas, obligan a explorar más a fondo cada nivel. ¿Que se parece a la primera parte? Eso, hablando de DKC, es más un halago que un reproche".

NOTA: 95



La potencia gráfica de SNES y el trabajo de Raraware hicieron que DKC2 asombrase al mundo. No había juego de 16 bits más avanzado.

El mundo de DCK se amplió con nuevos escenarios, desde parques de atracciones a barcos pirata. Las carreras de vagonetas se mantuvieron.






Donkey Kong Country 2 Diddy's Kong Quest

¡Dejad paso a la chavalada, que viene saltando fuerte!

Tras el rotundo éxito de crítica y público cosechado por Donkey Kong Country para SNES en 1994, Rareware no se hizo de rogar y solo un año después lanzó una secuela con la que llevó a Super Nintendo hasta niveles técnicos nunca vistos, demostrando que era la consola más poderosa de la época de los 16 bits. Si querías saber cómo iba a ser el futuro, debías jugar a DCK2.

Muchas novedades

Rareware no escatimó a la hora de mostrar novedades técnicas que parecían impensables en la época: efectos de luz, niebla o lluvia junto a nuevas y estupendas animaciones que se sumaban a unos sprites y fondos prerenderizados más detallados que en la primera parte.

Donkey Kong, secuestrado al principio del juego por King K. Roll, cede el testigo a Diddy, y además debuta Dixie Kong. Su movimiento de coleta/helicóptero, sumado a los de Diddy, eleva las posibilidades de diversión y retos a nuevos niveles de locura. La jungla y minas dejan paso a carreras en parques de atracciones monstruosos y a abordajes en barcos pirata encallados, los panales de abeja y las grutas muestran nuevos escenarios con los que asombrarse, y los secundarios (el elenco de animales jugables) con los que se compartía la partida hacían que la experiencia resultase por completo satisfactoria.

Además, para este cartucho, Rareware elevó la dificultad y sembró todos los escenarios de secretos imprescindibles para obtener el 102% de la puntuación y ver el final verdadero. Encontrar por ello todas las letras Kong, las habitaciones de bonus y las monedas de DK se convirtió en la obsesión de toda una







➲**En cada nivel** hay multitud de objetos para recoger y barriles en los que introducirse para alcanzar nuevos escenarios desbloquear secretos.



➲**Para encontrar los secretos** hay que dominar todas las habilidades de Diddy y Dixie y saber en qué momento usar a cada uno de ellos.

Buscando el 102%

Rareware atendió las demandas de los jugadores y añadió un escenario extra y un final secreto para todos los que deseasen obtener el 102%. Lograrlo implica mucha paciencia, ya que hay fases en las que encontrar las monedas DK y los barriles de bonus supone toda una prueba a nuestra habilidad solo apta para expertos.



RARE CONSIGUIÓ EL MILAGRO: UN JUEGO MEJOR Y MÁS GRANDE QUE DKC

generación que asistía asombrada a un cambio tecnológico que se concretaría en la siguiente generación de consolas.

Rozando la perfección

La secuela de DKC es más difícil que el original. Marcó el camino para los juegos de plataformas en 2D que aún hoy se mantiene vigente (prueba de ello, los mismos DKC para Wii y Wii U) y aunque no rozó la nota perfecta (ese honor se lo concedimos a la tercera parte, con un 100 en el año 1996) dejó en la redacción una huella imborrable. A día de hoy, es una grandísima experiencia.

➲**Dixie** debutó en este juego. Su coleta giratoria le permitía mantenerse en el aire.

Puntuaciones

Lo mejor y lo peor

- Superaba a DKC y no se presentaba como una continuación más: tenía personalidad propia.
- Acabarlo es sencillo. Encontrar todos sus secretos y obtener el 102% final es ya otra historia.

Nuestra opinión

Secuela con identidad

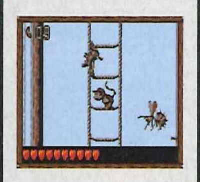
DKC 2 se defiende con una identidad propia y unas mecánicas que evolucionan desde el juego anterior. Divertido y difícil, cualquier fan de las plataformas gozará con él.

Nota 89

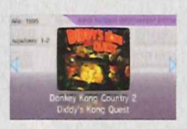
5 Datos



El juego venía en un cartucho con capacidad de memoria de 32 megas, que eran la joya de la corona de la oferta de SNES.



Game Boy tuvo su versión un año después; DK Land 2 adaptó a los 8 bits el juego completo, con alguna concesión técnicas inevitable.



Si te es complicado buscar una copia para SNES, prueba a hacerte con la versión para GBA o la apañada conversión para la CV de Wii. ¡Más fácil imposible!



Raraware ya eran viejos conocidos para los nintenderos de la época. Su Battletoads de los primeros años 90 (y sobre todo la versión de NES) ya rompió moldes (y paciencias).



Unos meses antes de lanzar DCK2, Rareware adaptó a SNES la recreativa Killer Instinct, desarrollada sobre la placa Ultra 64 (que serviría de base para el hardware de Nintendo 64).

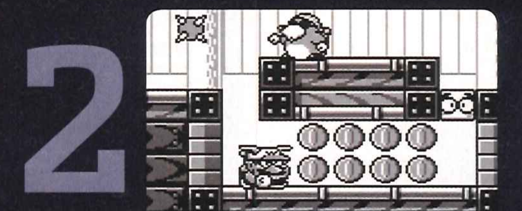
10 juegos de piratas

¡Al abordaje, nintenderos! Surcar los mares, buscar tesoros... varios juegos nos permiten pasárnoslo pirata viviendo como bucaneros.

EL DATO
La temática pirata sigue más de moda que nunca en las consolas con titulazos de la talla de Legend of Zelda The Wind Waker HD, Assassin's Creed 4 Black Flag y Shantae and The Pirate's Curse. ¡Menudos piratas más variaditos!

1


Peter Pan & the Pirates
(Equilibrium, NES, 1991) Peter Pan tenía que salvar el mundo de los garfios de los piratas. No llegaron a desembarcar en costas europeas...

2


Wario Land
(Nintendo, GB, 1994) En su lucha con la capitana Syrup y su banda pirata Azúcar Moreno, Wario recorre Isla Kitchen ¡buscando tesoros!

3


Donkey Kong Country 2
(Rare, SNES, 1995) K. Rool, ahora Kapitán pirata, y llevando a Donkey a la Isla Cocodrilo... ¡Diddy y Dixie acuden al rescate!

4


Zelda: The Wind Waker
(Nintendo, GameCube, 2003) Link se une a los bucaneros de Tetra e incluso se convierte en capitán de su propio barco, el Mascarón Rojo.

5


Skies of Arcadia Legends
(Overworks, GameCube, 2003) Somos Vyse, un pirata aéreo del mundo de Arcadia, en el que los barcos surcan los cielos y las islas flotan.

6


Sonic Rush Adventure
(Dimps, NDS, 2007) Sonic y Tails viajan a un océano donde conocen a la simpática Marine... y a la banda de piratas del capitán Whisker.

7


Zack & Wiki
(Capcom, Wii, 2008) El arma de Zack no es una espada, sino el mando de Wii, que nos permitirá resolver puzles para encontrar tesoros.

8


Tales of Monkey Island
(Telltale, WiiWare, 2009) Un juego descargable de 5 capítulos. GuyBrush Threepwood, un gran pirata, llegó al fin a consolas Nintendo.

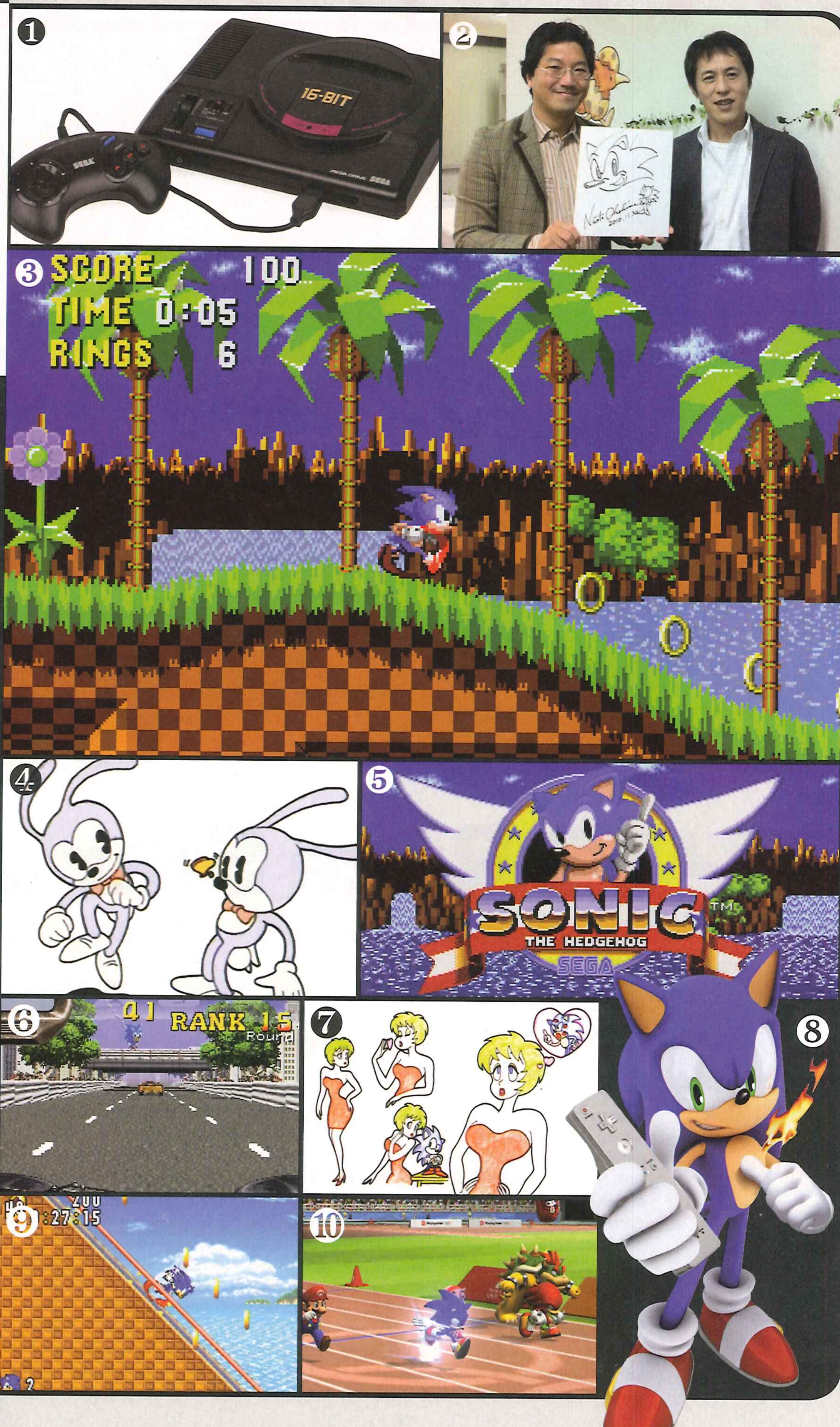
9


LEGO Piratas del Caribe
(Traveller's Tales, DS/Wii/3DS, 2011) Aventura que nos permite manejar, entre muchos, al buena pieza del Capitán Jack Sparrow.

10


One Piece: Unlimited Cruise SP
(Namco Bandai, 3DS, 2012) En esta revisión del juego de Wii manejamos a Luffy y a la tripulación Sombrero de Paja.

10 curiosidades sobre Sonic



1 **Sonic nació** como respuesta a Super Mario. SEGA convocó en 1989 un concurso interno para diseñar una mascota que impulsara las ventas de su consola Mega Drive, que ese año sería lanzada en USA tras haber llegado a Japón en 1988.

2 **El diseñador Naoto Oshima** fue el ganador. Al proyecto del juego se unieron Yuji Naka como programador y Hirokazu Yasuhara para crear los niveles.

3 **El objetivo era superar a Mario:** el personaje era tan rápido que no necesitaba botón de correr... y ¿qué animal podría saltar y atacar en un mismo movimiento, solo con el mero contacto? Un erizo. ¡SEGA ya tenía mascota!

4 **Antes del diseño definitivo** se barajaron personajes como un bulldog, un lobo, un humanoide con cabeza de huevo (¿os suena?) y un conejo que podía agarrar y lanzar objetos ¡con las orejas!

5 **Empezó llamándose Supersonic** por su velocidad, pero para evitar asociaciones con Super Nintendo, se quedó en Sonic The Hedgehog. El juego salió en 1991.

6 **Su primera aparición** no fue en el Sonic The Hedgehog original, sino en el arcade Rad Mobile, un juego de carreras de 1991 en el que hacía un cameo... ¡como muñeco colgado junto al retrovisor!

7 **En la historia inicial,** Sonic era líder de una banda de rock y debía rescatar a la bella Madonna, humana basada en la artista. Este argumento se desechó, optando por una historia más ecológica.

8 **La alianza de Sonic con Nintendo** es cada vez más estrecha. Wii ya vivió tres aventuras exclusivas, la mejor de ella Sonic Colours. En Wii U y 3DS tenemos Lost World, otro exclusivo de Nintendo, y SEGA prepara otro juego para Wii U.

9 **¿Por qué Sonic pasó a ser multiplaforma?** En 2001, problemas económicos obligaron a SEGA retirarse de la fabricación de consolas y a desarrollar para las de otras compañías. Sonic se estrenó en Nintendo con Sonic Advance (GBA).

10 **Momento histórico:** los grandes rivales comparten juego. Todo empezó en Wii con Mario & Sonic en los Juegos Olímpicos y la aparición del erizo en Super Smash Bros. Brawl. ¡Y cómo lo disfrutan!

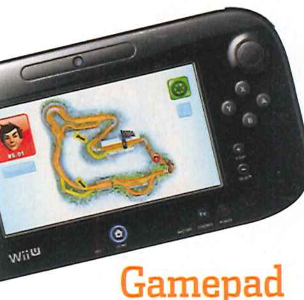
➲**La magia de la F1** estará muy presente: pilotos, coches y circuitos con licencia oficial, pero un aspecto algo... diferente al habitual.



➲ CARRERAS
➲ CODEMASTERS
➲ 25 DE NOVIEMBRE

F1 Race Star Edición Plus

Nueva fórmula "potenciada" con diversión para todos los públicos



Gamepad

Se va a aprovechar de las dos formas que esperabais: como volante -incluso tiene la forma de los de los monoplazas- y como pantalla extra del jugador 2.

La Fórmula 1 llega a Wii U con nuevas reglas que la van a hacer mucho más divertida. El juego de Codemasters cambia simulación por arcade; los pilotos son Alonso, Vettel, Button, todos los que "grita" Lobato los findes en Antena3... pero tienen un aspecto "cartoon" muy original; los coches son los Ferrari, Red Bull, McLaren, todos los que corren en el Campeonato del Mundo, pero se han convertido en 'miniF-1', mejor aun, en robustos karts; y los circuitos de la FIA, pues también están, todos, pero aquí han servido de inspiración para diseñar trazados desafiantes y únicos entre saltos, loopings y giros imposibles. Y además, por si lo echabais de menos, tiene 'power-ups', ítems y objetos, capaces de modificar las condiciones de carrera y que lo pierdas -o lo ganes- todo en el último segundo.

Condúcelo con tu Gamepad

La 'Edición Plus' de Race Stars además llegará a Wii U como lanzamiento exclusivo en eShop. No es la única característica que definirá a esta versión. Contará con 4 circuitos nuevos (15 en total) y 9 packs de accesorios extra con los que podrás personalizar el sonido del claxon, las marcas de los derrapajes o el rastro del turbo. Tu Mii se podrá colar entre los pilotos del juego, el tuyo y el de tus amigos, porque podréis jugar hasta cuatro con la pantalla dividida, tanto en equipos como en competitivo. Y por último aparece el Gamepad. Sí, has supuesto bien: ¡¡¡funcionará como volante de tu propio F1!!! Y podrás desplegar un bonito mapa en pantalla sobre el que situaros.

¿Que si hay similitudes con Mario Kart? Parece inevitable encontrarlas, y no solo por el aspecto/tamaño de los coches. La mecánica de las carreras, de estilo híperarcade, y las dosis de humor, diversión y choques, recordarán al magnífico de Nintendo. Solo que si te va mal, aquí podrás lanzar el 'safety car' para ralentizar el ritmo de carrera, o aprovecharte de la zona de KERS para reducir distancias con los de delante... O tirarles algo, vaya. Pero lo mejor será ver el nuevo look de estas superestrellas. Qué majetes están todos.

Primera impresión

- **Tiene la energía de la F1.**
- **¿Por qué solo para eShop?**

LOS MEJORES JUEGOS QUE VIENEN

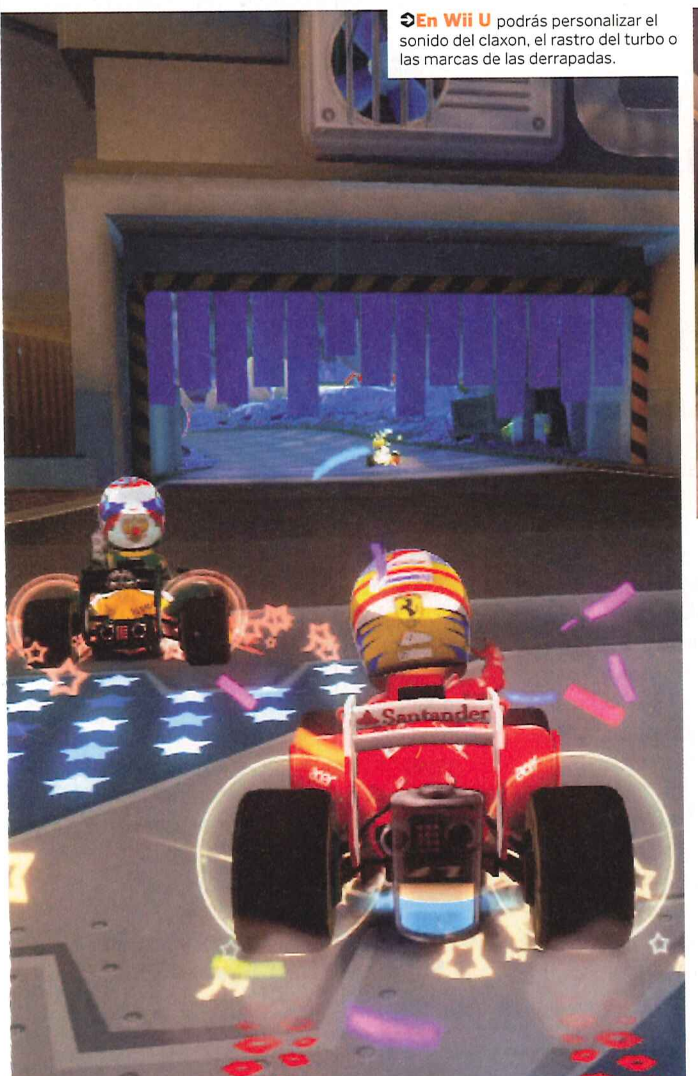


LEGO MARVEL SUPER HEROES pág 66

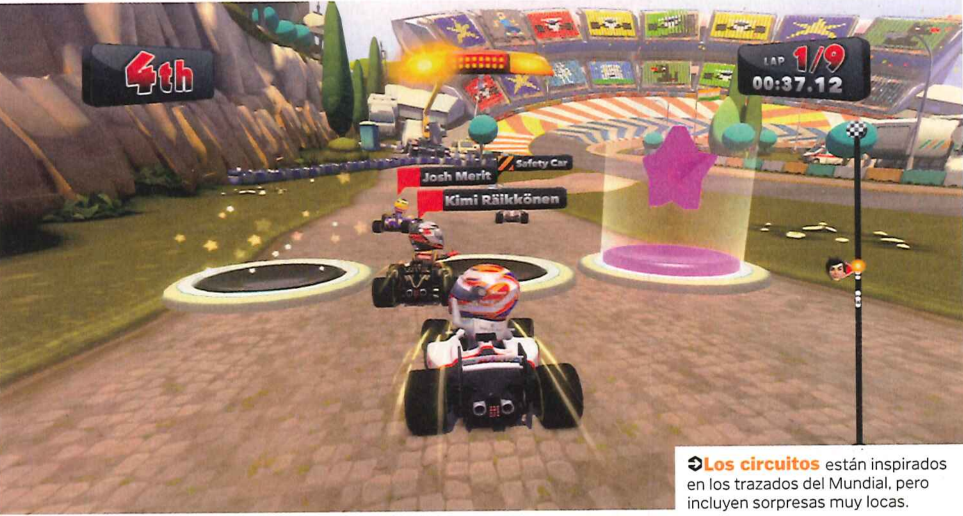


BRAVELY DEFFAULT pág 68

LOS PILOTOS HAN "ENCOGIDO", LOS FÓRMULA 1 RECUERDAN A KARTS Y... LAS CARRERAS TIENEN MUCHO MÁS "PICANTE"



En Wii U podrás personalizar el sonido del claxon, el rastro del turbo o las marcas de las derrapadas.



Los circuitos están inspirados en los trazados del Mundial, pero incluyen sorpresas muy locas.

VER A VETTEL, WEBBER Y ALONSO con esas "pintas" resulta impagable. Subidos a los monoplazas, la cosa se pone más seria porque al final se trata de correr y ganar, pero con el "picante" que no tienen las carreras del Mundial: arrojarse objetos, "lanzar" el coche de seguridad para ralentizar la carrera... o conducir sobre la espalda de un gran dragón. Y todo lo puedes hacer con el Gamepad.



Iron Man y más de 150 héroes y villanos de Marvel se dan cita en un simpático derroche de acción saltos, puzles y exploración con un acabado de lujo.

Wii U
- ACCIÓN
- WARNER BROS
- 15 DE NOVIEMBRE

LEGO Marvel Super Heroes

Los super héroes del cómic, al servicio de la diversión



En el Gamepad

Jugando solo, la pantalla representará el **mapa de Manhattan** en el mundo abierto y, en cooperativo, será la pantalla de uno de los 2 jugadores.

Con las piezas LEGO, Travellers Tales ha dado vida a algunos de los personajes, películas y universos de entretenimiento más famosos de la historia, como Star Wars o El Señor de los Anillos, manteniendo siempre unas señas de identidad: sencillez, cooperativo en la misma consola, mucho humor y una gran duración.

Super héroes "familiares"

Y en esta ocasión, todo eso sigue presente junto con un montón de novedades que llevarán los juegos LEGO un poco más lejos. Para empezar, habrá más de 150 personajes distintos, la cifra más alta vista en un juego LEGO. Y con ellos repasaremos toda la historia de Marvel, de los 4 Fantásticos a los X-Men, Los Vengadores, villanos clásicos como Duende Verde, Dr Muerte... y muchos más. ¿Lo mejor? Que todos tendrán sus habilidades únicas, ya sea volar, lanzar rayos X, volverse invisible... Incluso habrá figuras "Big", más grandes, como Hulk, que podrán transformarse en su forma original (Dr Banner) y manipular ordenadores.

La historia será original y nos presentará un nuevo duelo entre héroes y villanos por controlar los "ladrillos cósmicos", un nuevo tipo de pieza que aparece tras un incidente con Estela Plateada y que los "malos" quieren usar para construir un arma. La mecánica de los niveles del modo historia será la habitual, combinando acción en forma de sencillos y espectaculares combates, zonas de plataformas, algún que otro puzle y exploración. Volverán el modo libre y un enorme mundo abierto, que en esta ocasión recreará Manhattan, con sus monumentos reales como la Estatua de la Libertad y otros ficticios 'made in Marvel', como la torre Stark. En sus calles habrá muchas tareas para realizar, como salvar a Stan Lee de varios peligros, carreras con vehículos (habrá aéreos, terrestres...) e incluso interiores con minijuegos y referencias a cómics y series de animación de Marvel.

Lego Marvel Super Heroes llegará doblado al castellano y con opciones como combinar habilidades para crear el héroe definitivo. ¿Que no mola?

Primera impresión

- **Gran cantidad de personajes**
- **Sigue sin tener modo online**

"ESTAMOS ORGULLOSOS DE SER UNO DE LOS POCOS ESTUDIOS QUE SIGUE APOSTANDO POR EL COOPERATIVO OFFLINE "

Arthur Parsons, Director de LEGO Marvel Super Heroes



Loki, Magneto y otros héroes y villanos menos famosos, como Líder o Mapache Cohete están en el juego.



Combates míticos, como Hulk vs Abominación, se vivirán en el juego, que tendrá una historia original.



SERÁ EL MEJOR JUEGO DE LEGO

No exagero si digo que, después de haberlo visto y jugado, LEGO Marvel Super Heroes es el mejor juego de Travellers Tales hasta la fecha. Si hablamos de gráficos, casi parece un título de nueva generación (muy fluido, más detallado...). Y si tiro por la jugabilidad, me encanta que haya más diferencias entre personajes, más habilidades... sin perder su divertido espíritu.



Tiz y Agnes, dos de los cuatro protas del juego. Él es el único superviviente de su aldea. Ella, la elegida para lucha contra la oscurida





RPG
SQUARE ENIX
6 DICIEMBRE



Conexión total

El juego usará **StreetPass** de una manera genial: en los combates **invocaremos a los personajes** de los jugadores con los que nos crucemos, o copiaremos momentáneamente sus habilidades.

Bravely Default

Ya solo por la belleza de los parajes, este viaje merecerá la pena.

A finales de año llegará la nueva joya que Square Enix ha desarrollado en asociación con Silicon Studio, un esperadísimo juego de rol exclusivo para 3DS que viene precedido de un gran éxito de crítica y público en Japón. Y no nos extraña, porque su desarrollo y argumento son un homenaje a los grandes clásicos del rol nipón, y encima con un apartado artístico simplemente asombroso.

4 héroes con luz propia

Buscar cristales. Es decir, el "leitmotiv" de los más clásicos capítulos de Final Fantasy, será la base del argumento de Bravely Default. No en vano el juego es un heredero espiritual de The 4 Heroes of Light, el último Final Fantasy que jugamos en DS. Todo comienza cuando la aldea del joven Tiz es misteriosamente borrada de la faz de la tierra. Él, único superviviente, se unirá a otros tres héroes en la búsqueda de los cristales que mantienen el orden en el mundo: Agnes, elegida para detener a la oscuridad; Ringabel, joven amnésico poseedor de un diario que adivina el futuro; y Edea, la orgullosa hija de un guerrero templario. Los poderes de estos héroes no estarán predefinidos, si no que dependerán de la profesión que elijamos para ellos de entre las 24 disponibles. En cada turno de los combates ganamos un punto de poder que podremos gastar o acumular con ese comando. ¿Prefieres atacar ahora o esperar y acumular poder para usar técnicas más poderosas? Esta decisión y el uso de supergolpes asociados a las armas que llevemos serán muy importantes.

Pero lo más destacado de la aventura será su apartado artístico: exploraremos un mundo que mezclará fantasía, elementos medievales y hasta algún toque de ciencia-ficción, representado en escenarios poligonales o dibujados a mano de una belleza y detalle extraordinarios. La dirección artística ha corrido a cargo de Akihiro Yoshida (Final Fantasy XII) y la música es de Revo, prestigioso compositor de J-pop y alma de la banda Sound Horizon.

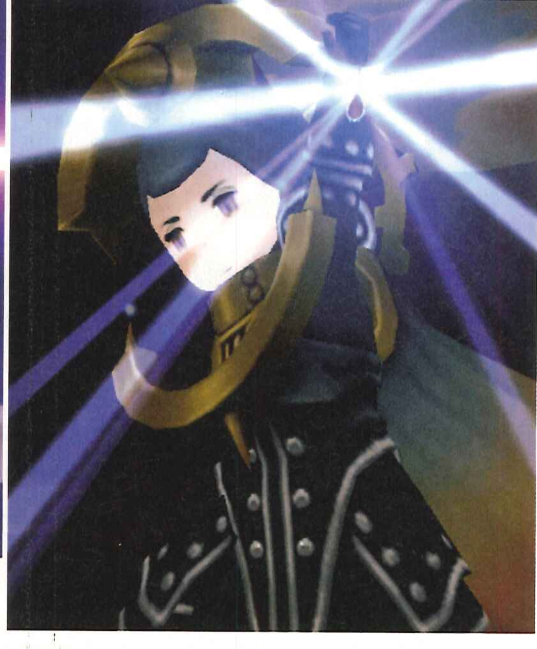
Primera impresión

- **Artísticamente maravilloso.**
- **Desarrollo tópico (a propósito).**





➲**Elegimos la profesión** de nuestros personajes, lo que incide directamente en sus habilidades.





➲**El juego se desarrollará** en un mundo que mezclará estética medieval y fantasía, aunque también habrá algún elemento de ciencia-ficción.

SERÁ PURO ROL JAPONÉS, CON COMBATES POR TURNOS, PERO ACCESIBLE... Y MUY BONITO



➲**Algunos escenarios** estarán dibujados en 2D... y pondrán de manifiesto un excelente trabajo.

Bravely Default será una belleza: uno de los juegos estéticamente más cuidados de la historia de 3DS. Además, su apuesta por un estilo de rol clásico y sin complicaciones (lo cual no quiere decir fácil), y el que nos llegue en castellano, lo convertirán en un título que los expertos amarán, pero también muy accesible para los neófitos en rol japonés.





Oak al rescate



Qué placer empezar a responder dudas sobre las nuevas ediciones. Y también me llena de alegría ver un cupón para ahorrarte 5 Euros al comprar el juego.



Ponerse en contacto con nosotros es muy fácil. Solo tenéis que dirigir vuestra consulta al correo electrónico revistaoficialnintendo@axelspringer.es



Evolucionar a Clamperl

MARTÍN GIL

¿Dónde puedo encontrar el Diente Marino y la Escama Marina para evolucionar a Clamperl en X e Y?

Tienes que ir a la Bahía Azul que está al norte de Ciudad Témpera y surfear un poco hacia adelante. Después ve todo hacia la izquierda hasta las aguas profundas. Una vez ahí, vas hacia abajo y te introduces por un pequeño camino que conduce a una zona de hierba donde encontrarás ambos objetos.

Un buen Cobalion

OSCAR Y DIEGO

¿Podría analizar a Cobalion? Tiene Corte, Roca afilada, Espadasanta y Cabezahierro.

Deberías quitarle Corte y en su lugar enseñarle Voltiocambio, Tijera X o Danza Espada. Los dos primeros te darán más cobertura de tipos y el tercero te subirá el ataque.

Viajando por X e Y

HELENA CASADO

He completado la Liga Pokémon en Pokémon X y he ido a Ciudad Batik, pero ya no sé qué hacer después.

Una vez en Ciudad Batik tienes que participar en la Mansión Batalla para que aparezca tu rival al norte de ciudad y te entregue la Absolita al derrotarle. Después de eso podrás buscar las megapiedras y hacer los casos de Handsome en Luminalia.



¿Está Noivern en Pokémon X?

Noivern no aparece salvaje, pero sí que lo hace su preevolución, Noibat, que aparece en la Cueva Desenlace y en la Calle Victoria, pero sólo cayendo del techo. Atenta a las sombras del suelo, písalas para que te ataque el Pokémon. Una vez que lo tengas ya sólo tendrás que evolucionarlo al nivel 48.

¿Por qué a mi amigo le ha salido Zapdos en su Pokémon Y mientras que a mí me sale Moltres? ¿

El ave legendaria depende de tu Pokémon inicial. Si elegiste a Chespin te saldrá Articuno, si eliges a Fennekin te saldrá Zapdos y si eliges a Froakie te saldrá Moltres.

En el Safari Amistad de Pokémon X me ha aparecido un Ditto que se ha transformado en mi Pokémon sin necesidad de atacar

En el Safari Amistad de Ciudad Batik pueden aparecer Pokémon con habilidades ocultas. Ese Ditto tenía la habi-

Pokémon del mes: Aegislash

Honedge evoluciona en Doublade, y éste en Aegislash gracias a la Piedra Noche. Aegislash posee la habilidad Cambio táctico, con la que puedes alternar ataque y defensa según te interese (Forma Filo al atacar y Forma Escudo al usar el ataque Escudo Real, que aprende con el Recuerda Movimientos de Pueblo Fresco). Una buena estrategia para Aegislash es entrenar su Defensa y Defensa especial al máximo. Al inicio de combate, utiliza Tóxico (MT06) para envenenar al rival, y ataca con Garra Umbría (MT65) o Espada Santa (Doublade al nivel 51) . En el siguiente turno, usa Escudo Real para volver a la forma escudo y evitar que te dañen. Ve alternando uno de los ataques con el Escudo Real hasta acabar con el rival. Equípale con Restos para recuperar salud mientras nuestro rival la pierde por el veneno.



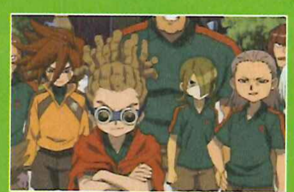
LOS MEJORES CONSEJOS DE ESTE MES...



pág 72 **Comunidad Animal Crossing**
¿Sabías lo reconfortante que puede resultar un café en la nueva cafetería?



pág 78 **Comunidad Inazuma Eleven 3**
¡Aquí tienes trucos, claves y respuestas sobre el juego de fútbol de Level-5!





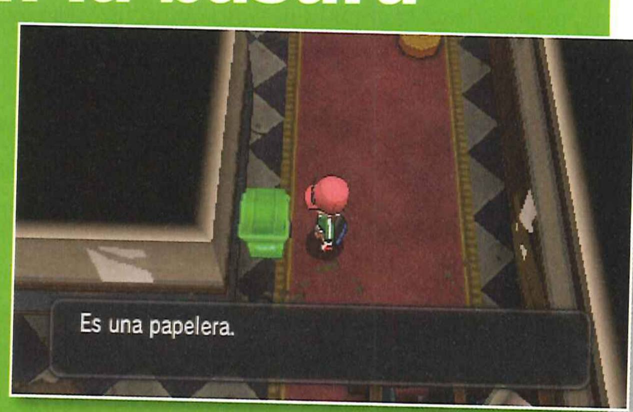


lidad Impostor, que le permite convertirse automáticamente en el Pokémon rival sin tener que usar Transformación.

¿A todos mis amigos le saldrán los mismos Pokémon en mi Safari Amistad?
Sí, los Pokémon de tu Safari Amistad van asociados a tu código de amigo, así que mientras no lo cambies tendrás siempre los mismos Pokémon que podrán capturar tus amigos.

Truco misterioso
Buscando en la basura

En Pokémon X e Y podemos encontrar en Kalos algunos cubos de basura de color verde que, si tenemos suerte, pueden contener algún objeto. Sin embargo, estos cubos pueden ocultar también en su interior algún Pokémon raro en un determinado día de la semana. Por ejemplo, los martes podremos encontrar a Rotom entre los cubos del Hotel Desolación, mientras que los jueves será Banette quien rebusque comida en los cubos de la Villa Pokémon. Toma nota: no hay otra forma de conseguir a estos dos raros Pokémon.



Megaevoluciones
● DAVID MOLINA

¿Se conocen las últimas evoluciones de Chespin, Fennekin y Froakie?
Chespin evoluciona a Chesnaught (Planta/Lucha); Fennekin a Delphox (Fuego/Psíquico); y Froakie a Greninja (Agua/Siniestro).

¿Las piedras para megaevolucionar se conseguirán mediante eventos Wi-Fi o te las darán en el juego?
Durante la aventura podrás conseguir más de 20 megapiedras, algunas serán exclusivas de uno de los juegos.

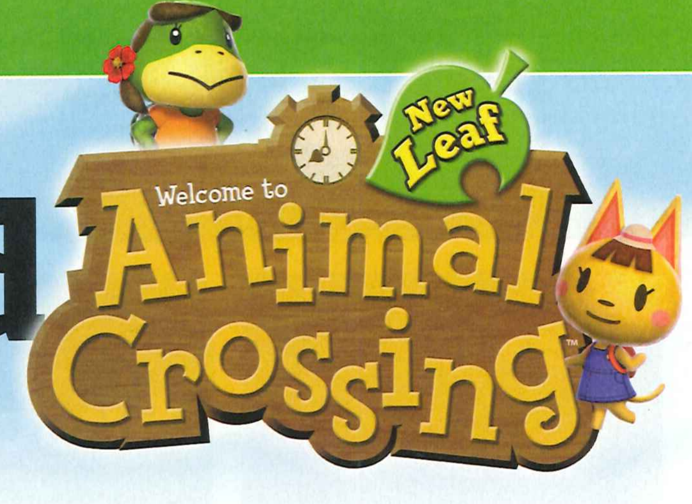
En Pokémon X, ya tengo 3 medallas, pero sólo dos Máquinas Ocultas. ¿Cuántas hay y dónde están?
Tienes Corte en los jardines del Palacio Cénit, Vuelo en Ciudad Témpera, Surf en Ciudad Yantra, Fuerza en Ciudad Relieve y Cascada en la Ruta 19.

Trasladar Pokémon
● JUAN CARLOS MARÍN

Tengo una gran cantidad de Pokémon en mi Negro 2 y querría tenerlos en Pokémon Y. ¿De qué forma podré traspasar mis Pokémon?
Tendrás que descargar de la eShop dos aplicaciones disponibles el 27 de diciembre: El Poké-trasladador y el Banco de Pokémon. La primera envía los Pokémon de Blanco y Negro o Blanco 2 y Negro 2 al banco Pokémon, y de ahí los pasas a X o Y.

Mega-Legendarios
● DANIEL RANIOLO

¿Habrá más Pokémon legendarios con megaevoluciones en X e Y?
El único que puede megaevolucionar es Mewtwo, con su forma X y su forma Y.



Comunidad

Envía tus códigos (casa del sueño y QR) y cada mes publicaremos los mejores diseños, pueblos, alcaldes...

Participa en **revistaoficialnintendo@axelspringer.es**

Los mejores alcaldes

Cada pueblo es el reflejo de su alcalde y un trabajo tan sacrificado merece su premio





Hastings es el pueblo ideal. Su alcaldesa, Marta, se ha esforzado en hacer de su pequeño rincón un cuento de hadas. Tiene casi todas las frutas posibles, y un montón de tipos diferentes de flores. De hecho, por sus suelos crecen unas pequeñas flores blancas, las flores de nieve, que solo salen cuando el pueblo está en perfectas condiciones. Además, su pueblo está a rebosar: tiene muchísimos vecinos, aunque no le importaría echar a alguno... Y hablando de limpieza, Marta ha instaurado la ordenanza pueblo limpio, es decir, que con ella no habrá hierbajos ni basura en el suelo.

Aquí podéis ver el cuidado que le pone Marta a su decoración. Su casa está ampliada al máximo y...¡con todo pagado! Tiene varias colecciones de muebles completas: listones y globos. Otro de los puntos fuertes es el museo, que está casi al completo: ¡solo le falta un fósil! Una delicia visitar Hastings, así que animamos a saludar a Marta y tomar ideas.



Durante el día, Marta sale a pasear siempre con su paraguas, por si el día está revoltoso. Sus vecinos adoran que sea tan cercana y amable.



Víctor Lo más chulo del pueblo de Víctor es su suelo de galleta... Y merece la pena conocer su zona de bambú.



Sara En Hervas hay un lugar especial para jardines y árboles frondosos. Una imagen tan sana es genial.



Fichi Le encanta contemplar los fuegos artificiales. De día hace que Oldtown tenga un montón de frutas.



Casas del mes

Carlos Lema

Su pueblo mezcla naturaleza, y estilos asiático y moderno. A los vecinos les gustan los jardines de bambú, las deliciosas frutas y el rincón de relax lleno de champiñones. A los turistas les encanta la zona monumental y los vecinos son unos fans de la seguridad vial, así que cuidado con las señales.



Ana Belén Sirera

Ana Belén y su hermana han conseguido un pueblo así de bonito y agradable. Su casa está llena de guiños a juegos de Nintendo. No os perdáis la máscara de Majora's Mask o el Kart de Mario. Eso sí: tened cuidado con los plátanos, que no queremos que os tropecéis. Si viajáis por su pueblo, veréis que es colorido y floral. ¡Adelante!

Amicasa

Cristina Sánchez

¡Qué locura! Cristina se ha adelantado a la Navidad y ha creado una habitación al estilo Papá Noel. Además, su casa principal (tiene varias) está hecha de chucherías, galletas y caramelos. Fuera de su casa, su pueblo es un homenaje a Pokémon y en el suelo están dibujados los diferentes tipos.





Laura Le gusta relajarse escuchando música en su casa o en conciertos. Los vecinos adoran su energía.

Sergio De vez en cuando sale a tocar con su banda, pero sus vecinos están encantados, aman la cultura.

Sarox

Casas del sueño



6400-2517-8969

Heria (Joan Gre). Las flores brillan a tu paso porque a Joan no se le olvida regarlas. Usa su camino de frutas para llevarte alguna.



6700-2207-1459

Hawaii (Cono). Aunque Hawaii suena a trópico, en realidad es un pueblo bastante ecléctico: puedes encontrarte alguna esfinge...



7700-2167-9395

Hyrule (Ismael). Su bandera es el rostro de Bowzer, pero no temas, el resto del pueblo es bastante agradable. ¡Visita su Totoro!



6000-2189-8119

Sunlight (Sergio). Como no podía ser de otra manera, está lleno de luz. La zona especial para picnics es cautivadora.

Agenda

Noviembre y diciembre

Peces

(Nota: todos los precios son en Reciclaje Bártulos)

Objeto	Lugar	Cuándo	Horario	Valor
Amar-guillo	Ríos	Noviembre a febrero	24 horas	900 bayas
Cacho	Ríos	Octubre a noviembre	9:00 a 16:00	200 bayas
Carpín	Ríos	Todo el año	9:00 a 16:00	120 bayas
Leucisco	Ríos	Noviembre a marzo	16:00 a 9:00	200 bayas
Barbo	Ríos	Todo el año	24 horas	200 bayas
Carpa	Ríos	Todo el año	16:00 a 9:00	300 bayas
Koi	Ríos	Todo el año	16:00 a 9:00	4.000 bayas
Pez dorado	Ríos	Todo el año	24 horas	1.300 bayas
Pez telescopio	Ríos	Todo el año	9:00 a 16:00 bayas	
Gobio de río	Todo el año	Ríos	16:00 a 9:00	300 bayas
Pez sol	Ríos	Todo el año	9:00 a 16:00	120 bayas
Perca amarilla	Ríos	Diciembre a enero	24 horas	240 bayas
Perca	Ríos	Marzo a noviembre	24 horas	300 bayas
Lucio	Ríos	Septiem-bre a diciembre	4:00 a 21:00	1.800 bayas
Eperlano	Ríos	Diciembre a febrero	24 horas	300 bayas
Ayu	Ríos	Todo el año	24 horas	900 bayas
Salmón japonés	Ríos	Septiem-bre a noviembre	4:00 a 21:00	1.000 bayas
Trucha	Cascadas	Septiem-bre a noviembre	4:00 a 21:00	3.800 bayas
Trucha arcoíris	Ríos	Septiem-bre a noviembre	4:00 a 21:00	800 bayas
Taimén	Ríos	Diciembre a febrero	16:00 a 9:00	15.000 bayas
Cangrejo de Shanghái	Ríos	Septiem-bre a noviembre	16:00 a 9:00	2.000 bayas
Gupi	Ríos	Abril a noviembre	9:00 a 16:00	1.300 bayas
Tetra neón	Ríos	Abril a noviembre	9:00 a 16:00	500 bayas
Mariposa marina	Mares	Diciembre a febrero	24 horas	1.000 bayas
Caballito de mar	Mares	Abril a noviembre	24 horas	1.100 bayas



¡Marchando ese café calentito!

La cafetería y el trabajo con Fígaro

La cafetería se separa por primera vez del museo, incluyendo mejoras y sorpresas que nunca antes habíamos visto. ¿Estás preparado para descubrirlas?



CÓMO DESBLOQUEAR LA CAFETERÍA

La cafetería es un **proyecto municipal** que se desbloquea tras haber ampliado la segunda planta del museo (donando 20 especies y obras de arte, pero con al menos una de cada sección). Una vez hayas ampliado el museo, necesitarás donar un total de 50 cosas y esperar al menos 7 días desde la construcción de la segunda planta.

Cuando cumplas estos requisitos, Sócrates te dirá que su amigo Fígaro quiere montar una cafetería, así que dirígete a tu despacho y podrás ver que está en la lista de proyectos municipales por **298.000 bayas**. Recuerda que para pagarla

¿QUÉ PUEDES HACER EN ELLA?

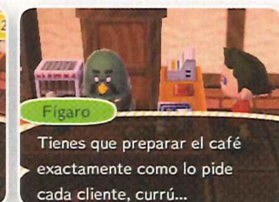
En la cafetería puedes **tomarte un café por 200 bayas** o charlar un ratito con algún vecino que esté en la barra (aunque no siempre hay alguien).

Además, si vas con frecuencia, Fígaro te ofrecerá nuevas opciones:

Si le compras café tres días, podrás comprar café para llevar e incluso escoger más adelante el sabor.

Si le compras café durante ocho días, te ofrecerá





la posibilidad de trabajar en su cafetería. Esta es la mejora más novedosa, la de **trabajar como camarero**. Y no solo podrás atender a tus vecinos, sino que además Fígaro te recompensará si haces bien tu trabajo.

¿CUÁL ES LA RECOMPENSA DE SER UN BUEN CAMARERO?

Para realizar nuestro trabajo con éxito es necesario **servir correctamente a los vecinos** con un café que les agrade.

Tienes dos formas de averiguar sus gustos:

La primera vez que te pidan un café te dirán uno o dos datos sobre cómo les gusta. Si los encuentras en la barra del bar y hablas con ellos, te contarán cómo les gusta el café.

Como ya hemos dicho, si día tras día trabajas





bien, irás acumulando aciertos para obtener premios como recompensa. Premios como los que revelamos en la siguiente tabla:

Recompensa	Número de aciertos
Cafetera	16
Cafetera moka	32
Sifón	48
Taza	64
Bandeja	80
Molinillo de café	96
Traje camarero	128
Figaroide	160
Gran Figaroide	192
Mega Figaroide	224
Mini Figaroide	255



TRUCO DEL MES

Los tréboles de cuatro hojas



Los tréboles de cuatro hojas han aparecido en todos los Animal Crossing. Sin embargo, llevarlo o no puesto resultaba insignificante: muchos decían que tenían más suerte, pero ninguna evidencia lo confirmaba.

En Animal Crossing: New Leaf, sí se puede probar que el trébol de cuatro hojas da buena suerte, aunque solo tendrá efecto algunos días. Así, si lo llevas puesto en la cabeza no te caerás nunca al correr (cosa que sucede a veces), los vecinos te hablarán con más frecuencia (cuando se sorprenden al verte), aparecerán más peces e insectos caros... ¡Incluso puede aumentar la cantidad de bayas que salgan de las rocas del dinero!



Pero ojo, por acierto se entiende un elemento bien añadido (es decir, si colocas bien la cantidad de leche cuenta como un acierto). Por lo tanto, con cada vecino atendido perfectamente podrás recibir un máximo de tres puntos (tipo de café, cantidad de leche y azucarillos).

También te dará un café normal, extra o premium, dependiendo de los aciertos que hayas tenido ese día. Lo único que puedes hacer con estos cafés es dejarlos en tu casa como objetos decorativos o venderlos en Reciclaje Bártulos.

TRUCO PARA SABER EL AZÚCAR Y LA LECHE

¿Sabías que hay un truco que te permitirá averiguar la cantidad de azúcar y leche conociendo solamente uno de ellos? Todo parte de estas reglas:

Si no quiere nada de leche, no querrá nada de azúcar (y viceversa).

Si quiere poca leche, querrá un azucarillo (y viceversa).

Si quiere una cantidad normal de leche, entonces querrá dos azucarillos (y viceversa).

Si quiere mucha leche, querrá tres azucarillos (y viceversa).

Pero esto solo sirve para vecinos del pueblo, no para personajes especiales. Por ejemplo, los gustos de Tom Nook o Dr. Sito no siguen estas reglas.

Los cuatro maniquíes ocultos

Los maniquíes te permiten probar un conjunto completo al instante. ¿Cómo conseguirlos? Leyendo este texto...

Con los maniquíes podremos cambiarnos de ropa en un segundo. Solo necesitas colocar el maniquí en tu casa y colocarte frente a él para crear tu conjunto de ropa, que podrás ponerte con tan solo pulsar "A" frente a él. Tranquilo, la ropa que llevabas puesta no desaparece: se intercambia con la del maniquí para volverte a poner lo de antes cuando quieras. La forma de obtenerlos es la siguiente:

1)Compra **51 artículos** en la parte de Pili y Mili de las Hermanas Manitas.

2)Compra **31 artículos** en la parte de Trini de las Hermanas Manitas.

3)Usa varias veces la **máquina QR** y establece una buena amistad con Mili.

4)Compra por primera vez un mueble de **Graciela**. Su tienda aparecerá en Galerías T&N, la última ampliación de la tienda de Tendo y Nendo.



Hay escondidos 4 maniquíes en el juego. Uno lo tiene Pili, otro Mili, otro Trini y el último está en poder de Graciela.



Pez león	Mares	Abril a noviembre	24 horas	400 bayas
Pez globo	Mares	Noviembre a febrero	21:00 a 4:00	125 bayas
Jurel	Mares	Todo el año	24 horas	150 bayas
Dorada japonesa	Mares	Marzo a noviembre	24 horas	5.000 bayas
Lubina	Mares	Todo el año	24 horas	200 bayas
Pargo rojo	Mares	Todo el año	24 horas	3.000 bayas
Gallo	Mares	Octubre a abril	24 horas	300 bayas
Rodaballo	Mares	Todo el año	24 horas	800 bayas
Anguila listón azul	Isla tropical	Todo el año	24 horas	600 bayas
Pez balón	Mares	Noviembre a marzo	16:00 a 9:00	2.500 bayas
Atún	Mares	Noviembre a marzo	24 horas	7.000 bayas
Jurel gigante	Isla tropical	Todo el año	24 horas	4.500 bayas
Raya	Mares	Agosto a noviembre	4:00 a 21:00	3.000 bayas
Tiburón ballena	Isla tropical	Todo el año	24 horas	13.000 bayas
Pez remo	Mares	Diciembre a mayo	24 horas	9.000 bayas
Celacanto (solo días de lluvia o nieve)	Mares	Todo el año	16:00 a 9:00	15.000 bayas

Crustáceos

(Nota: todos los precios son en Reciclaje Bártulos)

Objeto	Lugar	Cuándo	Horario	Valor
Alga Wakame	Sombra grande	Noviembre a julio	24 horas	200 bayas
Bellota de mar	Sombra muy pequeña	Todo el año	24 horas	200 bayas
Ostra	Sombra pequeña	Septiembre a febrero	24 horas	400 bayas
Caracol espinosa	Sombra pequeña	Agosto a mayo	16:00 a 9:00	300 bayas
Abulón	Sombra mediana	Todo el año	16:00 a 9:00	400 bayas
Oreja de mar	Sombra pequeña	Todo el año	16:00 a 9:00	300 bayas
Almeja oriental	Sombra pequeña	Septiembre a abril	24 horas	300 bayas



Consultorio de Canela

Cada mes nos llegan muchas preguntas a la revista. Canela, tu secretaria, te ayudará cada mes a resolverlas.

Una pregunta de frutas

¿Por qué cuando plantas una fruta deliciosa que no es de tu pueblo, crece un árbol con frutas normales?

Solo podrás plantar y obtener árboles con fruta deliciosa, si esa fruta deliciosa era la que tenías inicialmente en tu pueblo. Por lo tanto, nunca crecerá fruta deliciosa de otro pueblo en el tuyo.



Si en tu pueblo tenías naranjas, solo podrás plantar naranjas deliciosas.

¿Estanque misterioso?

Al lado del museo hay un estanque y quería saber si ahí se puede conseguir un pez que solo aparece en ese estanque.

No, en ese estanque no se puede pescar ni nadar.

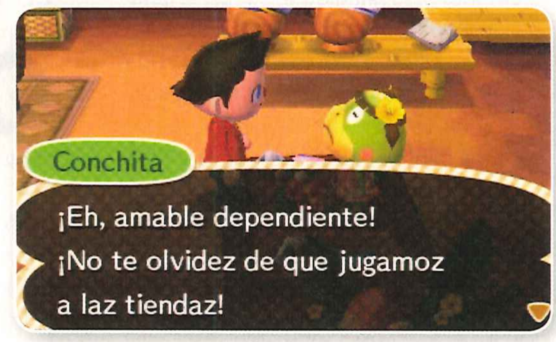


El estanque del museo no tiene nada en especial. Simplemente está para decorar.

La tienda tropical

¿La niña que te compra cosas en la isla de ACNL sirve de algo? Lo digo porque en Reciclaje Bártulos te dan más bayas por todo lo que le vendes.

Esa niña monta su propia tienda por diversión, por lo que venderle las cosas no te saldrá a cuenta. Mejor guarda tus peces e insectos en el baúl para venderlos en tu pueblo en Reciclaje Bártulos, ya que como dices, te pagarán mucho más por ellos.



La niña de la isla tropical, Conchita, ha abierto la tienda como un juego. Te pagará muy poco por lo que le vendas.

Código de sueño

¿Cómo consigo el código de sueño?

Necesitas haber construido la Casa de los Sueños en tu pueblo. Siéntate en el sofá que encontrarás dentro y Alakama, la encargada, empezará con los preparativos para conseguir tu código de sueño.

Para presumidos-as

¿Se puede cambiar la forma de los ojos, o solamente el color?

Para tu información, solo podrás cambiarte el color de los ojos cuando pasen 15 días desde la apertura de la peluquería. Será gracias a una mejora en la máquina de Marilín, que se pondrá roja y te permitirá colocarte lentillas de colores. La forma de los ojos se establece al inicio del juego y no hay forma de cambiarla.



Ostra perlera	Sombra pequeña	Todo el año	24 horas	1.600 bayas
Vieira	Sombra mediana	Noviembre a enero	24 horas	1.000 bayas
Anémona	Sombra mediana	Todo el año	24 horas	100 bayas
Estrella de mar	Sombra pequeña	Todo el año	24 horas	100 bayas
Pepino de mar	Sombra mediana	Noviembre a abril	24 horas	150 bayas
Babosa de mar	Sombra pequeña	Noviembre a abril	24 horas	200 bayas
Langosta mantis	Sombra pequeña	Todo el año	16:00 a 9:00	1.250 bayas
Camarón boreal	Sombra pequeña	Septiembre a febrero	16:00 a 9:00	650 bayas
Langosta espinosa	Sombra grande	Septiembre a diciembre	21:00 a 4:00	3.000 bayas
Bogavante	Sombra grande	Todo el año	24 horas	2.500 bayas
Cangrejo de nieve	Sombra grande	Noviembre a abril	24 horas	4.000 bayas

Anguila jardinera
stación Verano
Hora Todo el día
Récord 43,4 cm

Cangrejo peludo	Sombra mediana	Noviembre a abril	24 horas	4.000 bayas
Cangrejo boreal	Sombra grande	Noviembre a marzo	24 horas	6.000 bayas
Pulpo	Sombra mediana	Septiembre a enero	24 horas	1.200 bayas
Anguila jardinera	Sombra pequeña	Todo el año	24 horas (en la Isla tropical)	600 bayas
Nautilo	Sombra mediana	Todo el año	24 horas (en la Isla tropical)	900 bayas
Isópodo gigante	Sombra mediana	Todo el año	24 horas (en la Isla tropical)	9.000 bayas





El Día del Pavo

El 28 de noviembre se celebra un evento en el que tendremos que convertirnos en los mejores cocineros del pueblo. Con esta guía no tendrás problema para conseguirlo.

¿Sabías que...

en Animal Crossing: New Leaf los vecinos pueden sentarse en los tocones y bancos, e incluso pueden llegar a quedarse dormidos en ellos?





El Día del Pavo es un evento que se celebra el cuarto jueves de noviembre, que este año cae el 28 de noviembre. Durante este día, **Guindo estará esperándote en la plaza del pueblo** con una mesa llena de platos, utensilios y especias.

(1) Tu misión en este evento es la de **ayudar a Guindo** a preparar uno de sus platos estrella.

(2) Para ello, **te comunicará los ingredientes** que necesitas buscar para que él pueda preparar un plato estelar. Serán tres, aunque también hay un ingrediente especial que... de momento no te dirá cuál es.

(3) Los pescados son fáciles de conseguir, ya que solo tienes que... pescarlos. Pero, ¿qué pasa con el otro ingrediente y con el -especial- que no te ha dicho aun? Porque también puede pedirte limones, ¿y si no tienes? No te preocupes, porque en ese caso los vecinos que están dentro de sus casas te echarán un cable...

La segunda parte de tu búsqueda consistirá en **intercambiar los peces que quieran tus vecinos** (solo los que estén dentro de sus casas) por los ingredientes que te falten. Además, ellos saben el ingrediente secreto, así que de esta forma podrás completar la receta.

(4) y (5) Dirígete de nuevo hacia la plaza y **entrégale a Guindo todos los ingredientes.**

(6) Como muestra de agradecimiento, te dará uno de estos cuatro objetos que podrás colocar en tu casa: **lote merienda, cesta verduras, cornucopia o tarta de calabaza.** ¡Y todo por ser un "pinche" ejemplar!



Insectos

(Nota: todos los precios son en Reciclaje Bártulos)

Objeto	Lugar	Cuándo	Horario	Valor
Mariposa monarca	Todas las flores	Noviembre	8:00 a 16:00	140 bayas
Abeja	Sacudiendo árboles	Todo el año	24 horas	2.500 bayas
Langosta alargada	Suelo	Mayo a noviembre	8:00 a 19:00	200 bayas
Langosta migratoria	Suelo	Agosto a noviembre	8:00 a 19:00	600 bayas
Langosta	Suelo	Agosto a noviembre	8:00 a 19:00	400 bayas
Mantis religiosa	Todas las flores	Abril a noviembre	8:00 a 17:00	430 bayas
Mantis orquídea	Flores blancas	Abril a noviembre	8:00 a 17:00	2.400 bayas
Hormiga	Fruta, chuches y nabos podridos en el suelo	Todo el año	24 horas	80 bayas
Chinche	Troncos de árboles	Abril a octubre	24 horas	120 bayas
Grillo común	Suelo	Septiembre a noviembre	17:00 a 8:00	130 bayas
Grillo campana	Suelo	Septiembre a octubre	17:00 a 8:00	430 bayas
Grillo cebollero	Bajo tierra	Noviembre a mayo	24 horas	280 bayas
Oruga de bolsón	Moviendo árboles	Noviembre a febrero	24 horas	300 bayas
Escarabajo violín	Tocones	Noviembre	4:00 a 19:00	260 bayas
Escarabajo pelotero	Bolas de nieve	Diciembre a febrero	17:00 a 8:00	800 bayas
Cochinilla de arena	Orilla del mar	Todo el año	24 horas	200 bayas
Cangrejo ermitaño	Isla tropical	Todo el año	24 horas	1.000 bayas
Pulga	En los vecinos	Todo el año	24 horas	70 bayas
Cochinilla	Golpeando rocas	Septiembre a junio	24 horas	250 bayas
Mosca	Sobre basura o nabos podridos	Todo el año	24 horas	60 bayas
Ciempiés	Golpeando rocas	Junio a febrero	16:00 a 23:00	300 bayas



Comunidad

Inazuma Eleven 3 Rayo Celeste / Fuego Explosivo

Nuestra primera entrega incluye fichajes recomendados y otros asuntos de interés. El mes que viene mucho más.

Participa en **revistaoficialnintendo@axelspringer.es**

Jugadores recomendados

Atentos: si al fichar os dice que el jugador "no siempre se encuentra ahí", entrad y salid de la zona indicada hasta que aparezca.



Hide Nakata

Posición: Centrocampista
Equipo: Orfeo
Como ficharle: Al igual que en Inazuma Eleven 2, necesitáis cumplir una serie de requisitos para poder fichar a este crack. Tenéis que haberos pasado el juego, tener un mínimo de 77 jugadores en la plantilla y haber ganado al menos 333 pachangas. Además, tendréis que hablar con Nakata en tres lugares distintos: primero en la planta superior del albergue del área Japón, luego en el estadio de fútbol del Sur de Tokio, y por último en el campo de la zona de Italia. Ahora, a ganarle en las pachangas y será tuyo.

Dolphin



Posición: Centrocampista
Equipo: Big Waves
Como ficharle: Tras superar la fase clasificatoria, lo encontrarás en el embarcadero de la Ribera del río. Lleva a Hurley.

Kalil



Posición: Defensa
Equipo: Leones del Desierto
Como ficharle: Tras superar la fase clasificatoria, lo encontrarás en el Sur de Tokio, junto al restaurante de Austin Hobbes.

Changsu Choi



Posición: Centrocampista
Equipo: Dragones de Fuego
Como ficharle: Tras superar la fase clasificatoria, encontrarás al capitán de los Dragones de Fuego en la Torre de Tokio.

Byron Love

Posición: Centrocampista
Equipo: Dragones de Fuego
Como ficharle: También conocido como Aphrodite. Fíchale tras superar la fase clasificatoria y estará en la sede del FFI en Tokio.

Bryce Withingale



Posición: Delantero
Equipo: Dragones de Fuego
Como ficharle: Antes conocido como Gazelle. Fíchale tras la fase clasificatoria y estará junto al restaurante de Austin.

Claude Beacons



Posición: Delantero
Equipo: Dragones de Fuego
Como ficharle: Antes conocido como Torch. Fíchale tras la fase clasificatoria y ve al campo del Barrio de Tiendas.

Edgar Partinus



Posición: Delantero
Equipo: Knights of Queen
Como ficharle: Pásate el juego, gana a su equipo en la cadena de Firewill, fíchale y ve a Isla Hidra con nivel de equipo 55.

Thiago Torres



Posición: Defensa
Equipo: Los Emperadores
Como ficharle: Tras pasarte el juego y ganar a su equipo en la cadena de Firewill, fíchale y lo encuentras en la Isla del Gato Montés.

Mark Krueger



Posición: Centrocampista
Equipo: Unicorn
Como ficharle: Tras pasarte el juego y ganar a su equipo en la cadena de Firewill, fíchale y busca a este jugador en el área de Estados Unidos.

Erik

Posición: Centrocampista
Equipo: Unicorn
Como ficharle: Pásate el juego, gana a su equipo en la cadena de Firewill, fíchale y ve con Mark al campo del Instituto Raimon.

Bobby



Posición: Defensa
Equipo: Unicorn
Como ficharle: Tras pasarte el juego y ganar a su equipo en la cadena de Firewill, fíchale y ve al club de fútbol del Raimon.

Isaac Glass



Posición: Delantero
Equipo: Inazuma Japón
Como ficharle: Desbloquea el mapa de Kioto y habla con él en el Claustro Sagrado. Dile el nombre de su hermano: William







William Glass

Posición: Delantero
Equipo: Raimon
Como ficharle: Lleva a Isaac en tu equipo de pachangas y habla con William en la planta superior del albergue del área de Japón en Liocott.

Jordan

Posición: Centrocampista
Equipo: Inazuma Japón
Como ficharle: A partir del cap. 7 en el barro del Raimon (sal y entra hasta verlo). Dile estas palabras: mordedor, volando, bienes y diente.



Quagmire

Posición: Centrocampista
Equipo: Neo Japón
Como ficharle: A partir del cap. 7 en el Mary Times (sal y entra hasta verlo). Dile: Odín, Épsilon, Quagmire, Kioto y Gaia. ¡Con tildes y mayúsculas!

Julio Acuto

Posición: Centrocampista
Equipo: Equipo D
Como ficharle: Después de ganar a su equipo en la historia del juego, fíchale y podrás encontrarlo en el campo de fútbol del área de Italia.



Minion

Posición: Defensa
Equipo: Zoolan Team
Como ficharle: Tras pasarte el juego y ganar a su equipo en la cadena de Firewill, fíchale y estará en el puerto de la Isla de la Tortuga Marina.



Robingo

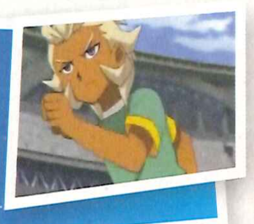
Posición: Delantero
Equipo: Os Reis
Como ficharle: Tras pasarte el juego y ganar a su equipo en la cadena de Firewill, fíchale y lo encontrarás junto al albergue del área de Japón.

Paolo Bianchi

Posición: Delantero
Equipo: Orfeo
Como ficharle: Tras pasarte el juego y ganar a su equipo en la cadena de Firewill, fíchale y lo verás en el parque central.

Hector Helio

Posición: Portero
Equipo: Pequeños Gigantes
Como ficharle: Tras pasarte el juego y ganar a su equipo en la cadena de Firewill, fíchale y estará en el campo de fútbol del área de Japón.



Gareth Flare

Posición: Delantero
Equipo: Pequeños Gigantes
Como ficharle: Tras pasarte el juego y ganar a su equipo en la cadena de Firewill, fíchale y ve al área de Costail. Necesitas nivel de equipo 50.



Mountain

Posición: Defensa
Equipo: Pequeños Gigantes
Como ficharle: Tras pasarte el juego y ganar a su equipo en la cadena de Firewill, fíchale y ve a por él en el parque central.

Victor García

Posición: Defensa
Equipo: Los Rojos
Como ficharle: Tras pasarte el juego y ganar a su equipo en la cadena del señor Raimon, fíchale y ve al parque central.



Alfonso Íñigo

Posición: Portero
Equipo: Los Rojos
Como ficharle: Tras pasarte el juego y ganar a su equipo en la cadena del señor Raimon, fíchale y lo encontrarás en el parque central.



Jonas Polk

Posición: Centrocampista
Equipo: Brocken Brigade
Como ficharle: Tras pasarte el juego y ganar a su equipo en la cadena del entrenador de Costail, fíchale y se unirá a ti en el parque central.



Pierre Gofdin

Posición: Defensa
Equipo: Grifos de la Rosa
Como ficharle: Tras pasarte el juego y ganar a su equipo en la cadena del señor Raimon, fíchale y ve al camino de Isla Hidra con una chica.



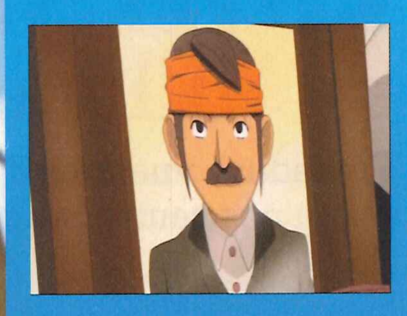
Sael

Posición: Delantero
Equipo: Sky Team
Como ficharle: Exclusivo de Rayo Celeste. Tras vencer al Sky Team, fíchale y búscalo en el camino de la Isla Tortuga.

Destra

Posición: Delantero
Equipo: Dark Team
Como ficharle: Exclusivo de Fuego Explosivo. Tras haber derrotado al Dark Team, fíchale y búscalo en el camino de la Isla Tortuga.

Extractos del cuaderno definitivo



A partir de cierto momento, te indicarán en el juego la existencia del cuaderno definitivo que escribió David Evans hace tiempo. Hay 11 extractos repartidos en el juego, y sirven para aumentar el límite de mejoras que pueden obtener los jugadores mediante entrenamiento.

Extracto 1. En un cofre en el camino de Isla Tortuga.

Extracto 2. Premio por superar en rango S la fila superior de la cadena extra de Julia (esta cadena se desbloquea por Wi-Fi).

Extracto 3. Te lo da Barista en el camino de la Isla del Pavo Real.

Extracto 4. Te lo da Butler en el camino de la Isla del Gato Montés.

Extracto 5. Pásate el juego por segunda vez y ve al punto brillante que aparecerá en la Royal Academy.

Extracto 6. En el Monte Magnitud, donde juegas contra el Sky Team o el Dark Team.

Extracto 7. Lo recibes de un personaje en la tercera planta del edificio principal del Raimon.

Extracto 8. En un cofre, en el área de Costail.

Extracto 9. En un cofre, en la tercera planta del edificio principal del Raimon.

Extracto 10. Te lo dan durante la historia del juego.

Extracto 11. En un punto brillante, en la caseta del club de fútbol del Instituto Raimon.





Consultorio de Hillman



Enviadnos vuestras dudas relacionadas con la saga, aunque por ahora nos centraremos más en el reciente Inazuma Eleven 3.

¿Qué edición elegir?

CARLOS MARTÍNEZ

¿Qué versión es mejor de Inazuma 3?

No hay "mejor", la elección depende de qué personajes te gusten más. Si te gusta Hector Helio, hazte con Fuego Explosivo, y si prefieres a Paolo Bianchi, harás bien pillando Rayo Celeste. Cada uno tiene más protagonismo en el argumento de una de las versiones, aunque puedes fichar a los dos jugadores en ambas. Quienes sí son exclusivos son los jugadores del Dark Team (capitaneado por Destra) en Fuego Explosivo y los del Sky Team (capitaneados por Sael) en Rayo Celeste, aunque puedes intercambiar estos jugadores de una versión a otra.



Hambre de Strikers

NADINE GUTIÉRREZ

Me gustaría saber más o menos cuándo saldrá otro de los juegos de Inazuma Eleven Strikers, no sé si tendrán fecha ya...

Esperamos ver algún día un nuevo Strikers en Europa, pero aún no hay nada anunciado. La edición Xtreme, que expandía los contenidos del primer Strikers, no parece que vaya a llegar a Europa. Y a finales del año pasado salió en Japón Inazuma Eleven Go Strikers 2013 para Wii. ¿Y por qué no pensar en una adaptación de este juego para Wii U?



Adaptación a 3DS

ALBERTO IRUELA ARRIBAS

¿Qué mejoras hay en Inazuma Eleven 3 para 3DS aparte del efecto 3D?

Aunque visualmente es muy similar al juego original que salió para DS en Japón, se han mejorado ligeramente los gráficos, que ahora lucen bastante más nítidos y fluidos, y la verdad es que se nota. Además, el juego añade funciones StreetPass que aprovechan esta característica de la consola.

Soñando con los Ogros

VÍCTOR RUIZ MOLL

He leído que en Japón, meses después de IE3 Rayo Celeste y Fuego Explosivo, salió la edición The Ogre. ¿Llegará aquí?

No hay nada anunciado oficialmente al respecto, y no está claro que esa edición acabe llegando a Europa. En ella era posible jugar contra el Instituto Ogro aunque, por lo demás, la mayoría de los contenidos de esa edición están también en las otras dos.

España en Inazuma

BEATRIZ TIVANO

¿Cómo se puede jugar contra España?

Para enfrentarte a Los Rojos, el combinado español, tienes que participar en la fila de arriba de la cadena de partidos extra del señor Raimon: está en la planta superior del edificio principal del Instituto Raimon (al norte del campo de fútbol). Eso sí, sólo tendrás acceso a ello una vez hayas superado el final del juego. Tras vencerlos en esta cadena, podrás fichar a sus jugadores (ten en cuenta que su portero Íñigo es una joya).

Ahorro

ALBERTO GARCÍA

¿A qué jugador me recomendáis enseñar el talento Ahorro en IE3?

Esta técnica de talento permite utilizar supertécnicas con un menor gasto de PT, por lo que es muy valiosa y hay que elegir al jugador con cuidado. Lo ideal es que sea un titular indiscutible de tu equipo, al que vayas a usar siempre y con el que utilices supertécnicas a menudo en los partidos. Una buena opción es el genial Nakata, ya que en IE3 tiene como talento propio Ultratécnica, que aumenta el poder de las supertécnicas a cambio de un gasto mayor de PT, por lo que si le enseñas Ahorro le proporcionarás un equilibrio extraordinario.



En busca de equipos

Este mes os ayudamos a encontrar en Inazuma 3, a lo largo de Japón, a una serie de equipos que ya conocisteis en IE 1 y 2.

En Inazuma 3 hay muchísimos equipos nuevos, pero vamos a estrenar esta sección con unos viejos conocidos. Todos los equipos de los que vamos a hablaros a continuación forman parte de una cadena de partidos extra que podéis revisar en el robot que hay junto a la caseta del club de fútbol del Instituto Raimon. Sin embargo, este robot sólo sirve para comprobar los resultados y vuestro progreso, y para enfrentaros a los equipos de esta cadena tenéis que encontrarlos en distintos lugares de Japón. La fila superior de esta cadena empieza por el Brain, y la fila inferior por el Farm (podéis alternar las dos filas).

Brain

El más fácil de encontrar es el Brain: hablad con uno de los personajes de la zona residencial del Norte de Tokio, en el parque donde están los columpios.



Otaku

Tras derrotar al Brain, se desbloqueará automáticamente la estación del Norte de Tokio y podréis encontrar allí al equipo Otaku.

Occult

Primero de todo, encontrad el mapa de Osaka (está en un cofre en Casa Hobbes, en el Sur de Tokio) y usadlo para desbloquear la región de Osaka. Ahora id a la tienda de la ciudad de Osaka, y comprad allí y usad el mapa del parque de atracciones Osakaland, donde encontraréis al Occult.



Umbrella

Tras derrotar al Occult en Osakaland, desbloquearéis el acceso al Instituto Umbrella en el Norte de Tokio. Dirigíos allí para enfrentaros a este equipo.



Wild

Hallad el mapa de Nara en un cofre del parque central de la ciudad de Isla Liocott, y usadlo. En el Parque Deerfield de Nara os toparéis con el Wild.

Royal Academy

Una vez hayáis ganado al Wild en el Parque Deerfield, tendréis acceso al instituto de la Royal Academy en el Norte de Tokio y podréis jugar contra este equipo.



Farm

El Farm se encuentra dentro del Aeropuerto del Sur de Tokio.

Alpino

Después de derrotar al Farm en el Aeropuerto, desbloquearéis Hokkaido. En el Instituto Alpino encontraréis este equipo.



Shuriken

Al haber desbloqueado Hokkaido tras derrotar al Farm, también podréis ir al Pico del Norte de Hokkaido, donde veréis al personaje del Shuriken medio escondido tras un árbol.

Mary Times

Haceos con el mapa de Okinawa en un cofre en la Torre del Norte de Tokio, y usadlo. En el Instituto Mary Times os espera este equipo.



Claustro Sagrado

Derrotad al Mary Times y podréis acceder a Kioto. En el campo de fútbol del Claustro Sagrado podréis enfrentaros a ellos.



Fauxshore

Comprad el mapa de Fukuoka en una tienda del área de Estados Unidos en Liocott, y usadlo. Id al Instituto Fauxshore para jugar contra ellos.

Kirkwood

Al ganar al Fauxshore desbloquearéis Ehime. En el puerto está el Kirkwood.



Qué hacer tras ganar el mundial



Jugar contra el Dark Team o el Sky Team
Tras pasarte la historia principal del juego, busca a un personaje en el parque central de la ciudad de Isla Liocott, que te hablará de una leyenda. A continuación ve al camino de la Isla de la Tortuga Marina, y toma las siguientes direcciones en los desvíos y curvas: recto, izquierda e izquierda. Así llegarás a un punto brillante, que es un objeto gracias al cual desbloquearás el acceso al Monte Magnitud. Allí te esperan los demonios del Dark Team (si tienes Fuego Explosivo) o los ángeles del Sky Team (si tienes Rayo Celeste). Cuando les ganes, podrás fichar a sus jugadores. Además, si te conectas con un jugador de la otra edición que también haya superado a dicho equipo (en Secreto, dentro de la sección Comunicación) podrás enfrentarte a los Ángeles Oscuros, una combinación de jugadores del Dark Team y el Sky Team.

Las cadenas de partidos extra te darán muchas horas de juego. ¡Intenta superar todos los desafíos que te proponen estos personajes!

Firewill. Es la primera a la que tendrás acceso, en la residencia del Inazuma Japón en el Raimon.

Señor Raimon. Tras pasarte el juego, en la planta superior del edificio principal del Raimon.

Lina Schiller. En la sede del FFI, en el Sur de Tokio.

Entrenador de Costail. En el área de Costail, en Isla Liocott.

Robot del club de fútbol. En el sótano del interior del club de fútbol del Raimon.

Hay otras cadenas secretas y desbloqueables gratuitamente a través de objetos que se consiguen por Wi-Fi. ¡El mes que viene os daremos más detalles!

Próximo número

Sale el **29** de noviembre

¡ABRAN PASO AL JUEGO DEL AÑO!

Primer test de Super Mario 3D World

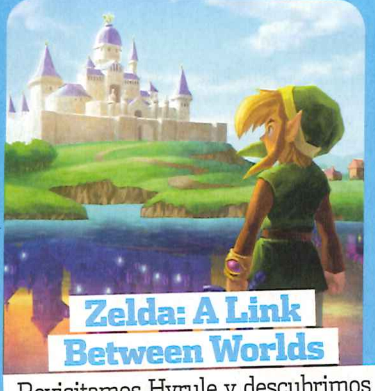
- Análisis a fondo del nuevo juego de Mario para Wii U.
- Todos los datos, imágenes y pantallas que no habías visto.

Y ADEMÁS TODO ESTO...



El profesor Layton cierra el círculo

Se acaba la segunda trilogía con el mejor juego de la saga. Lo analizamos a fondo y flipamos con sus puzles



Zelda: A Link Between Worlds

Revisitamos Hyrule y descubrimos Lorule y los nuevos personajes en la review más esperada



¡Cumpleaños feliz Wii U!

Segunda parte de nuestro reportaje de celebración

REDACCIÓN

Director
Juan Carlos García Díaz

Director de Arte
Abel Vaquero

Subirector de Arte
Augusto Varela de la Fuente

Redactor Jefe
Rubén Guzmán

Han colaborado en este número
Roberto J.R. Anderson, Samuel González, Nacho Bartolomé, Laura Gómez, Borja Abadie, Emilio García, Alejandro Oramás, Rafael Aznar, Gustavo Acero, Luis Galán

C/Santiago de Compostela, 94 - 2ª planta
28035 Madrid
Tel. 902 111 315 . Fax: 902 120 448
revistaoficialnintendo@axelspringer.es

Edita AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.

axel springer 

Director General
Manuel del Campo

Director del Área de Juegos
Javier Abad

Directora Financiera y de Desarrollo de Negocio
Úrsula Soto

Directora de Operaciones
Virginia Cabezón

Director de Desarrollo Digital
Miguel Castillo

Márketing
Marina Roch

Fotografía
Asimétrica

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD

Director Comercial
Javier Matallana

Jefa de Servicios Comerciales
Jessica Jaime M.

Equipo Comercial
Monica Marín, Noemí Rodríguez, Beatriz Azcona, Daniel Gozlan, Sergio Calvo

C/Santiago de Compostela, 94 - 28035 Madrid
Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632

Suscripciones
Telf. 902 540 777
Fax: 902 540 111

Distribución España
S.G.E.L.
Tel. 916 576 900

Transporte BOYACA. Tel. 917 478 800

Imprime RIVADENEYRA, S.A.
Tel. 916 833 311. Getafe (Madrid)
Depósito Legal: M-36689-1992







Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.



Todo sobre el juego en la página 34 de la revista

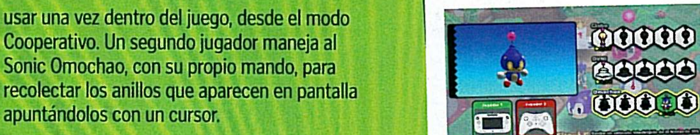
¡Un DLC exclusivo para Sonic Lost World!

¡¡TE REGALAMOS EL SONIC OMOCHAO!!

Completa tu colección de Objetos Raros Teledirigidos en Sonic Lost World **utilizado este código exclusivo**

A 0 3 S M 0 W M 1 L K Y 1 3 3 P





- El código del Sonic Omochao solo se puede utilizar con el juego **Sonic Lost World** para la consola Wii U.
- Este código te ayuda a completar tu colección de **Objetos Raros Teledirigidos**. Lo podrás usar una vez dentro del juego, desde el modo Cooperativo. Un segundo jugador maneja al Sonic Omochao, con su propio mando, para recolectar los anillos que aparecen en pantalla apuntándolos con un cursor.

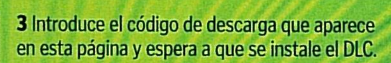
Cómo utilizar este código de descarga:



1 Comprueba que la consola Wii U esté conectada a Internet y que disponga de la última actualización disponible para la consola.



2 Accede al menú de Wii U o al menú HOME y selecciona eShop para entrar en Nintendo eShop. Una vez allí, selecciona CÓDIGO DE DESCARGA.

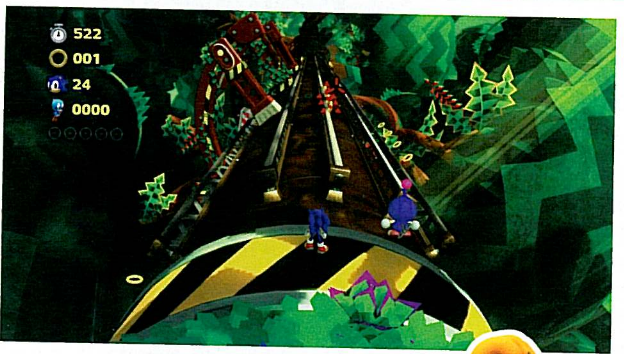


3 Introduce el código de descarga que aparece en esta página y espera a que se instale el DLC.

3 Inicia Sonic Lost World y un mensaje te notificará que has recibido un regalo.

Si deseas obtener más información, visita atencion-al-cliente-wiiu.nintendo.es





Bases

Este código de descarga es es válido para su activación entre el 31 de octubre y el 30 de noviembre. Pasado este plazo, el código no es válido y no podrá redimirse.

Para utilizar este código es imprescindible tener el juego Sonic Lost World para la consola Wii U.

El código es canjeable únicamente a través de la e-Shop de WiiU.

Válido exclusivamente para consolas WiiU con conexión a internet.

Este código no es canjeable por dinero ni por ningún otro juego.

En caso de error en la activación del código, comprueba que estás dentro del plazo de activación válido (del 31 de octubre al 30 de noviembre de 2013). Si aún así persiste el error, ponte en contacto con el servicio de atención al cliente de Nintendo en el Teléfono 902 11 70 45 o visita la página atencion-al-cliente-wiiu.nintendo.es